¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

RETRO GAMER™

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

NES MINI
LA NES VUELVE A LAS TIENDAS, JUNTO A 30 CLÁSICOS.

FINAL FIGHT
LA HISTORIA DE LA CREACIÓN DEL MÍTICO BRAWLER DE CAPCOM Y SUS MEJORES PORTS



LA GUÍA DEFINITIVA: **SUPER SMASH BROS.**
TODO LO QUE DEBES SABER PARA MEDIRTE EL LOMO CON MARIO Y CIA

ES VELOZ, ES AZUL Y CAMBIÓ PARA SIEMPRE EL GÉNERO DE PLATAFORMAS

LA ABADÍA DEL CRIMEN EXTENSUM
ENTREVISTA CON SUS CREADORES Y PATAS ARRIBA A LO VIEJA ESCUELA

OVERKAL: LA COPIA ESPAÑOLA DE **ODYSSEY**
LA PRIMERA CONSOLA EUROPEA SE FABRICÓ EN ESPAÑA... ¡EN LOS AÑOS 70!

Y ADEMÁS...
OUT RUN | CHRIS HUELSBECK
BONK | SLAP FIGHT | GB ADVANCE
BLADE: THE EDGE OF DARKNESS

Nº 17

RETROBARCELONA

En el marco de

BARCELONA GAMES WORLD



6-9 DE OCTUBRE 2016
RECINTO MONTJUIC

Organizado por

RETRO BARCELONA

videojuegos x alimentos

Con la colaboración de

AEVI ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS

Fira Barcelona

SUMARIO



>> Retro Gamer 17 Transfórmese en un ser Sónico

RETRORADAR

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



8





EL LEGADO SONIC

Para celebrar su primer cuarto de siglo de vida repasamos el pasado, presente y futuro de la mascota de Sega. 25 años trotando y no parece cansarse...



74 **Out Run**

30 maravillosos años al volante de un Ferrari Testarossa.



98 **Bonk**

El cavernícola más adorable de la historia nació en PC Engine, pero repartió cabezazos en otros sistemas.

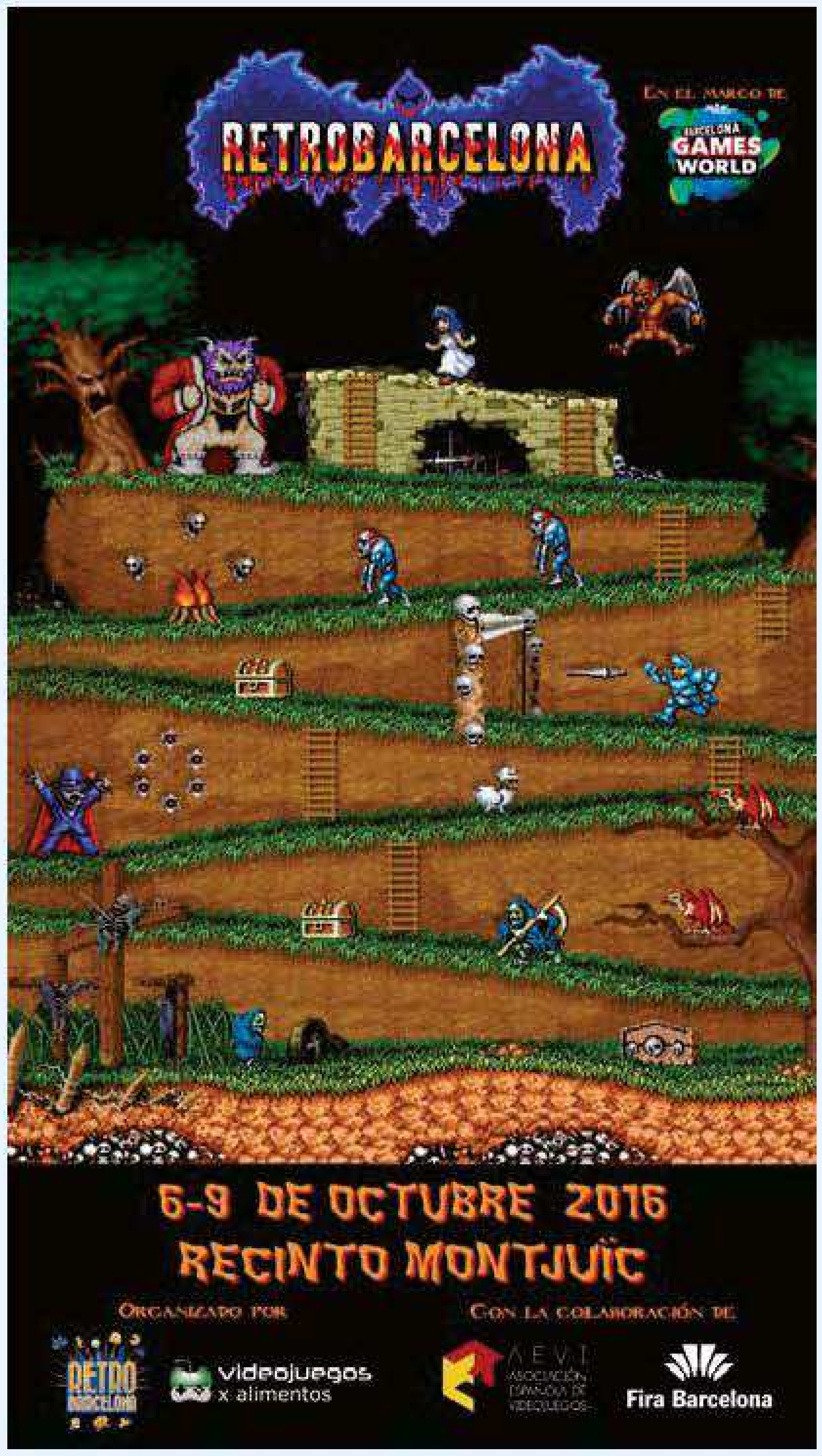


56 **La Abadía del Crimen Extensum**

Entrevista a sus creadores y Patas Arriba para que puedas acabártelo al más puro estilo años 80.

retroradar

LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES



TIENES UNA CITA EN BARCELONA, DEL 6 AL 9 DE OCTUBRE

RETROBARCELONA 2016 SE INTEGRARÁ DENTRO DE BARCELONA GAMES WORLD

Año tras año, y gracias al magnífico trabajo de sus organizadores, RetroBarcelona se ha convertido en el evento de referencia, a nivel nacional, para los fans de los sistemas antiguos. En la cuarta edición, que tendrá lugar del 6 al 9 de octubre, podremos andar a nuestras anchas, ya que contaremos con más de 6.000 metros cuadrados dedicados a exposiciones, conferencias, talleres, mercadillo y mucho más. El cartel de este año rinde homenaje al mítico *Ghouls 'N Ghosts* de Capcom.

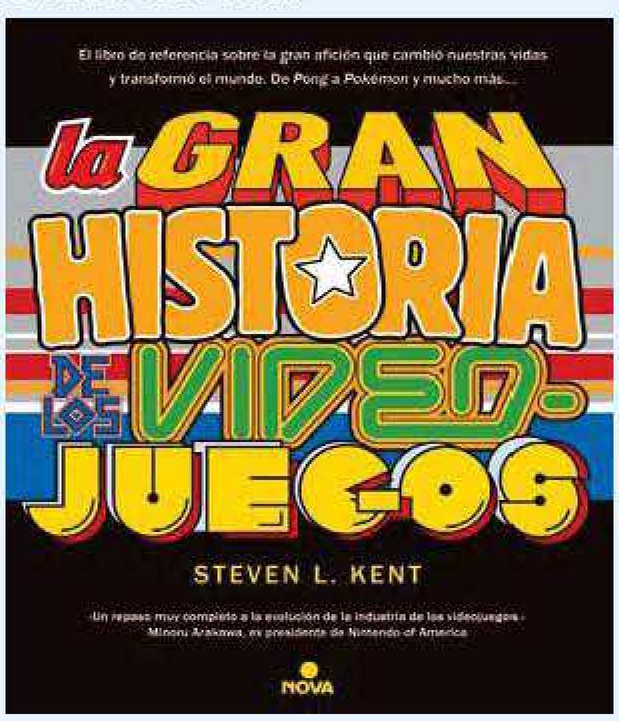
RetroBarcelona 2006 estará ubicada dentro de Barcelona Games World, y duplicará su duración respecto a las anteriores entregas: tendremos nada menos que cuatro días para dejarnos los ahorros en ese cartucho de Mega Drive que jamás habíamos soñado encontrar o para disfrutar de las diversas ponencias que se irán anunciando en su página web (www.retrobarcelona.org).

Un año más la feria colaborará con la iniciativa Videojuegos X Alimentos, impulsada por ASUPIVA. Así que os animamos a llevar alimentos no perecederos para colaborar con una buena causa y, a cambio, llevaros a casa juegos clásicos y periféricos. RetroBarcelona 2015 recaudó 6 toneladas de alimentos, pero confiamos en que el récord quedará pulverizado ante la avalancha de público que se espera gracias al poder de convocatoria de Barcelona Games World (con la entrada, de 12€, podréis acceder a ambos eventos).

TODO UN CLÁSICO, POR FIN EN CASTELLANO

EDICIONES B EDITA EN NUESTRO PAÍS LA GRAN HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS, DE STEVEN L. KENT.

Aunque se editó en EE.UU. hace ya 15 años, *La Gran Historia de los Videojuegos* es todo un clásico que no debería faltar en la estantería de cualquier fan del medio. Ediciones B, a través del sello NOVA, acaba de ponerlo a la venta en España, traducido por David Tejera, con 632 páginas repletas de entrevistas, anécdotas y datos apasionantes. Nuestro vendehumos favorito, Peter Molyneux, firma el prólogo de este mastodóntico volumen, en el que se repasa desde los albores de la industria hasta la rivalidad entre Sega y Nintendo. Indispensable.



MÚSICA "CLÁSICA" EN MADRID GAMING EXP.

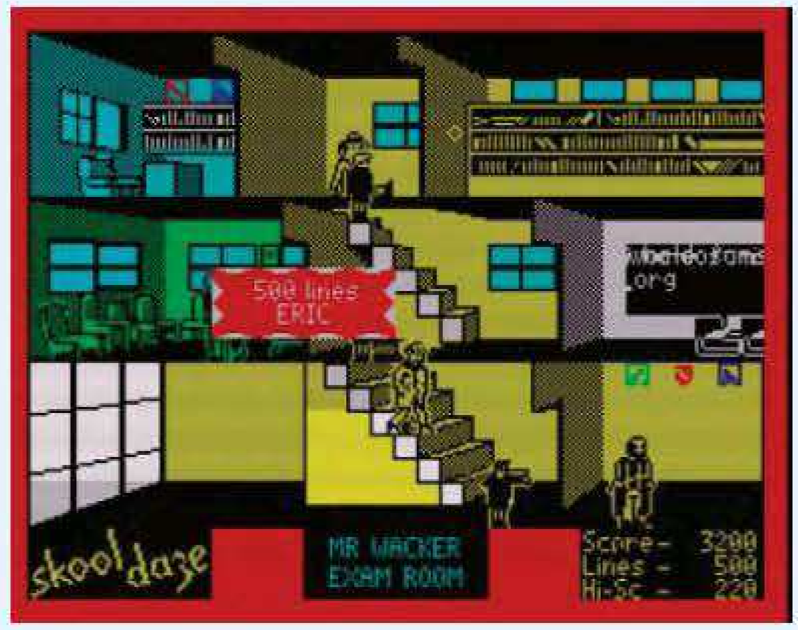
LOS MEJORES TEMAS DE FINAL FANTASY, THE LEGEND OF ZELDA Y STREET FIGHTER II RESONARÁN EN LA FERIA.

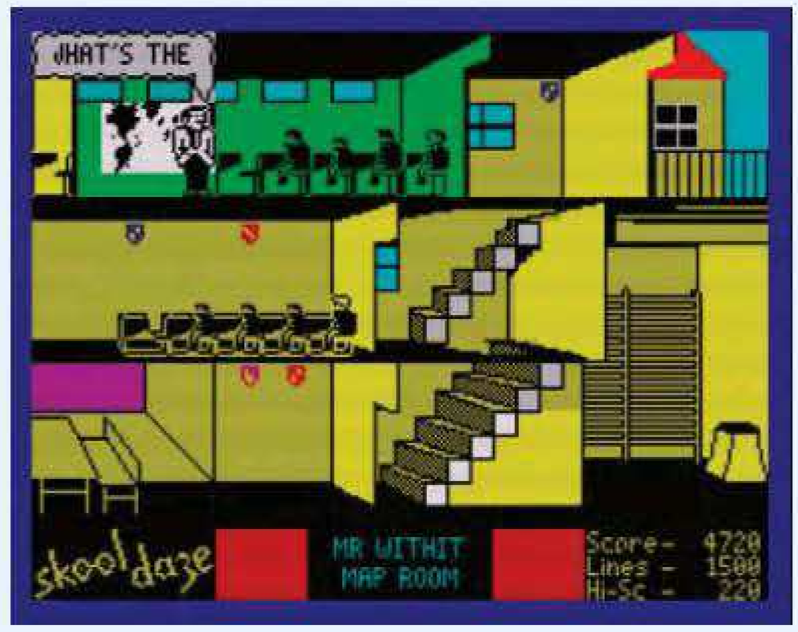
Además de las actividades, talleres y charlas organizadas por RetroWorld, los amantes de los videojuegos clásicos tendrán tres motivos más para asistir a Madrid Gaming Experience, del 28 de octubre al 1 de Noviembre. La Orquesta Filarmónica de España interpretará los temas más recordados de la saga *Final Fantasy*, como adelanto del concierto *Final Fantasy, Distant Worlds* que llegará a España en la primavera de 2017. Además, cada día podremos disfrutar del espectáculo audiovisual *The Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses*. Por último, los días 29 y 30 de octubre, nos deleitaremos con la música de Retro Band Systems, que amenizarán sendos torneos de *Super SF II* y *Mario Kart 64*.



SKOOL DAZE: DE VUELTA A CLASE

ALTERNATIVE SOFTWARE LANZARÁ UN REMAKE DEL CLÁSICO DE MICROSPHERE





Si tuviéramos que elegir un juego de ambiente indudablemente "británico" del catálogo de Spectrum (junto a *How To Be A Complete Bastard* y el *Flunky* de Don Priestley) ese sería *Skool Daze*. El clásico de Microsphere, comercializado en el cada vez más remoto 1984, reflejaba de manera impecable el día a día de un colegio británico: pantalones cortos, travesuras y castigos, muchos castigos. Tras adquirir los derechos del juego original, Alternative Software lanzó hace unos años el clásico de Spectrum en iOS, emulado "a pelo", antes de que este entrara a formar parte del catálogo de la app de Elite Systems.

Ahora Alternative Software acaba de anunciar sus planes de lanzar un remake en toda regla para móviles y tablets, en el que se respetará la revolucionaria mecánica del original (al que algunos consideran uno de los primeros ejemplos de sandbox, mucho antes de que a los creadores de *GTA* les hubiera salido pelo en las piernas). También se introducirán algunas novedades acordes a los tiempos actuales, como la posibilidad de trastear en los ordenadores del colegio para cambiarnos las notas.

Eso sí, tal y como parecen atestiguar las contadas pantallas que se han publicado hasta ahora, la mecánica de castigos (consistente en escribir líneas en la pizarra - el protagonista era expulsado si llegaba a las 10.000-) permanecerá inalterable.

Los más viejos de la redacción estamos emocionados ante la posibilidad de volver a encontrarnos en los pasillos con Mr Wacker, Mr Withit, Mr Creak y Mr Rockitt, los implacables maestros que nos amargaron la vida en el ecuador de la década de los 80. De momento no sabemos si habrá posibilidad de visitar el colegio femenino (como sucedía en la secuela, el no menos añorado *Back to Skool*) o si Alternative Software se reserva esa posibilidad para una futura adaptación del juego de 1985. Dada la escasa popularidad de *Skool Daze* fuera del Viejo Continente va a ser difícil que veamos este remake en consolas, aunque nos daríamos con un canto en los dientes por disfrutarlo en PC.

Si no conocéis el juego original, o queréis recordar los buenos tiempos antes de hincarle el diente al remake, os recomendamos recuperarlo a través de cualquier buen emulador de Spectrum (no os váis a arrepentir) o probad el remake no oficial que se lanzó hace ya bastantes años, rebautizado como *Klass of 99*, obra de Richard Jordan, y disponible para PC (tanto en Windows y Linux) y Game Boy Advance (creado sin el beneplácito de Nintendo, claro está). En cualquier caso, os mantendremos informados sobre las intenciones de Alternative Software.





» Gracias a la desinteresada labor de unos cuantos titanes podemos recuperar juegos que se creían perdidos para siempre.

EXTERMINATOR, DESENTERRADO DEL DESIERTO DEL OLVIDO

OTRO TÍTULO DESAPARECIDO DE ZX SPECTRUM LOGRA SER PRESERVADO.

A veces, a la hora de explorar las insondables grutas de la Edad de Oro del software español, aparecen títulos perdidos entre la maraña temporal y el polvo del olvido. Su procedencia, sin embargo, no se situaba en una compañía menor. Al contrario: Indescomp forma parte del panteón de ilustres empresas que edificaron los primeros rudimentos de la época dorada. Con todo, sabemos que en los ochenta no se documentaba de manera precisa, provocando que juegos como *The Polluting Bacteria* tuvieran encima un halo de misterio que le hacía perder hasta el propio nombre. Gracias a la gente de *El trastero del Spectrum*, al implacable coleccionista Federico Jerez y al colaborador gaditano de *World of Spectrum*, José Luis Soler, la insidiosa bacteria ha mutado en *Exterminator*, logrando ser preservada en su versión Spectrum.

Los datos recuperados son, por un lado, el contenido de la cinta original para Spectrum, jugable por los cauces habituales de la emulación; por otro, la carátula y el título real distribuidos por Micro Byte al igual que ocurrió con juegos como *La Bruja* o *Robin*, también de Indescomp. *Exterminator* fue programado por José Antonio Morales, mientras que los gráficos llevaban la firma de Carlos Díaz de Castro. En los créditos de la pantalla inicial del propio juego constaba la fecha de programación: diciembre de 1985. Por aquel entonces, Morales ya había desarrollado varios juegos en Indescomp (*Slapshot* y *Fútbol*).

Antes de producirse tal hallazgo, únicamente se conocía la versión de Amstrad CPC. De hecho, ni sus propios autores recordaban con claridad este juego. Cuando hablamos con Morales y Díaz de Castro, nos comentaron que "en Indescomp siempre hacíamos primero la versión CPC, y más tarde, cuando entró en juego Philips, también programábamos para MSX donde aprovechábamos la tecnología de sprites por hardware. Muchos de aquellos juegos no salieron para Spectrum, o como en el caso de *Exterminator*, lo hicieron en precario y se distribuyeron escasas copias".

"La versión original de *Exterminator*, cuyo título se lo inventó José Luis Domínguez un día que bajó a nuestro lugar de trabajo a visitarnos, se hizo directamente para los británicos de Amstrad e iba a venderlo Amsoft en el Reino Unido", apunta Díaz de Castro. Por otro lado, Morales sigue recordando aquel fin de semana en el que se quedó encerrado en las oficinas de Indescomp con Paco Suárez. "No recuerdo muy bien qué programé, quizá una de las versiones de *Exterminator*, mientras que Suárez estaba con *Robin* para CPC" aporta Morales.

Más allá de vivencias y anécdotas de sus creadores, lo cierto es que debemos congratularnos de que podamos probar en nuestros Spectrum aquella fantástica aventura en la que un héroe anónimo descontaminaba bacterias en una loca central nuclear. Algo muy meritorio, dado que llevaban más de treinta años infectando el lugar. Ojalá podamos seguir protagonizando más aventuras, de esas que hoy aún permanecen ocultas.

Jesús Relinque "Pedja"







Ahora que el erizo tiene un cuarto de siglo a sus espaldas, nos hemos reunido con Takashi Iizuka, director del Sonic Team y veterano desarollador de Mega Drive, para hablar del impacto de la saga en la historia de los videojuegos.



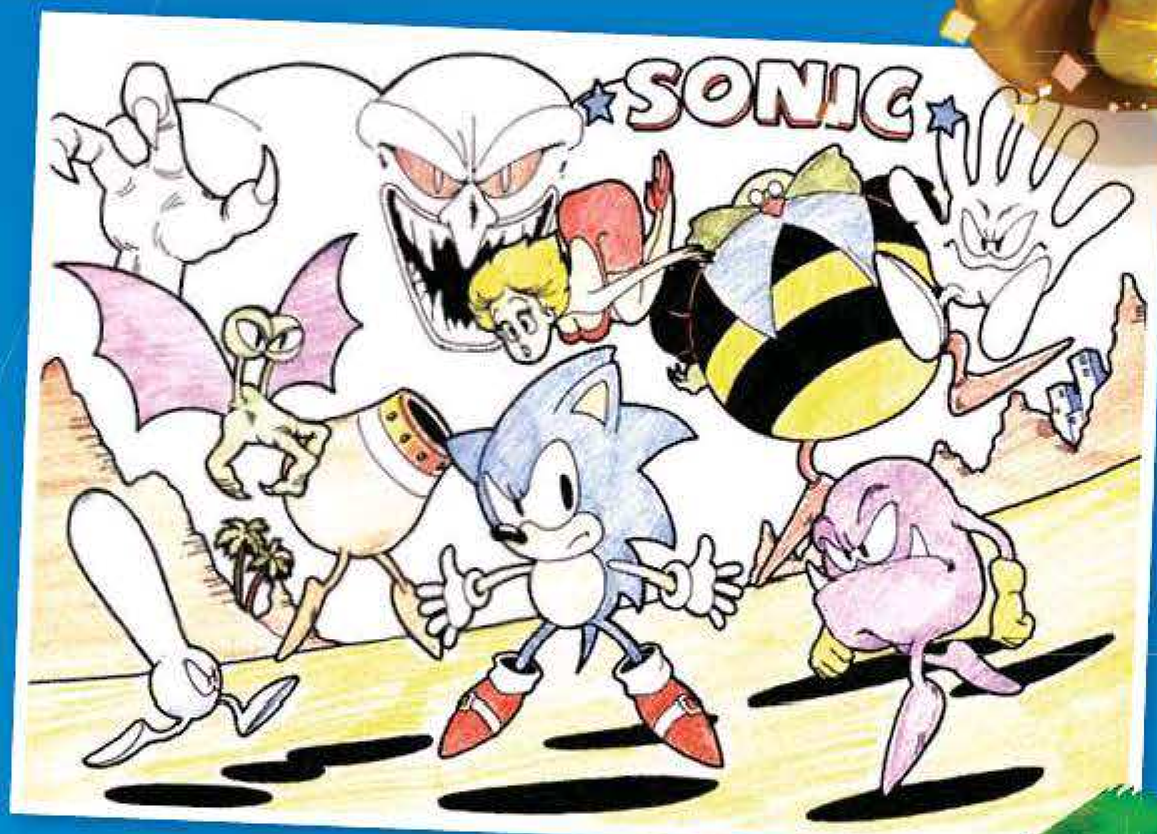
No hay muchos juegos que podamos describir como revolucionarios, y menos sagas todavía; pero los cuatros juegos de plataformas de *Sonic The Hedgehog* en Mega Drive bien podrían describirse con tales palabras.

En su punto álgido, los juegos de Sonic tuvieron un impacto inmenso y reflejaron los cambios que el mercado de los videojuegos atravesaba en los años Noventa. El juego original intensificó la rivalidad entre Sega y Nintendo, llevando a las dos compañías a un punto de equilibrio por primera vez, y a la vez podría considerarse un ejemplo temprano de celebridad que se involucra en un desarrollo de videojuegos. La secuela propició el crecimiento de la globalización del mercado de videojuegos, pues supuso la colaboración entre desarrolladores japoneses y estadounidenses, lanzándose en ambos mercados con apenas unos días de diferencia. Para *Sonic 3* y *Sonic & Knuckles*, se inventó el concepto de pack de expansión en consolas. Sin embargo, lo primero y más importante es que eran juegos de plataformas con un fantástico diseño de niveles y notables proezas técnicas.

Una de las personas que mejor conoce la importancia de los *Sonic* de 16 bits es Takashi Iizuka, un veterano del Sonic Team que ahora encabeza el desarrollo de la saga. "Cuando estaba buscando trabajo en Sega compré *Sonic The Hedgehog* para entender el trabajo y los productos de la empresa. Fue mi primer encuentro con *Sonic*", recuerda. "En aquel momento solo tenía una Super Nintendo, así que me impresionó la veloz mecánica y los llamativos gráficos de *Sonic*. Recuerdo pensar que querría desarrollar un juego así si me contrataban en Sega."

Que Iizuka tan solo tuviera una SNES demuestra uno de los motivos por los que Sega necesitaba a *Sonic*. Aunque tarde, Nintendo dió el salto a los 16-bit con una máquina más potente que MD, que había tenido un buen arranque en ventas. Sega necesitaba diferenciarse de su competidor y realmente lo estaba haciendo. Mega Drive estaba atrayendo a audiencias más adultas con RPGs complejos y juegos deportivos. Y lo más importante, Sega hizo una publicidad muy agresiva contra Nintendo.

Para que la diferencia fuera más notable en favor de Sega, *Sonic* tenía que conseguir tres cosas. Primero, el juego y el personaje tenían que llamar la atención a una audiencia más madura que los preadolescentes de Nintendo. Los diseños iniciales de Naoto Ohshima le dieron dientes afilados, una novia humana... Sonic era el vocalista de una banda de rock, nada menos. Aunque estos atributos más duros desaparecerían, la actitud del personaje se mantuvo intacta: era impulsivo, impaciente y molón. "En los Noventa, Mickey Mouse, Pooh y todos ▶



» Nos alegra que el arte conceptual de estos jefes no llegara al juego final. ¿Por qué puñetas es Robotnik una abeja gigante?

LA ESCENA 'MOD'

La comunidad en torno a Sonic ha producido durante años mods para los juegos de Mega Drive. Aquí tenéis nuestros cinco favoritos.



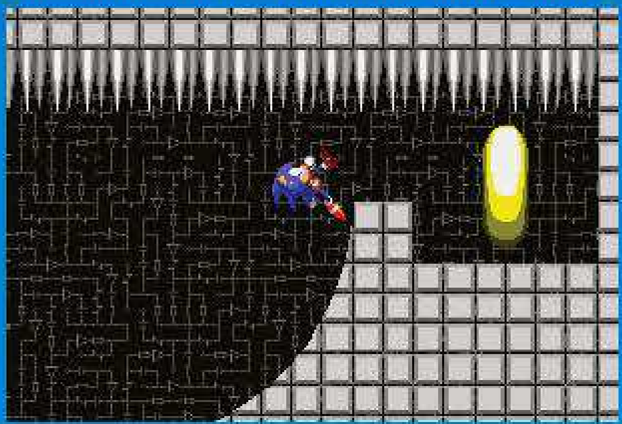
SONIC THE HEDGEHOG MEGAMIX

■ Este ambicioso proyecto cambia por completo el *Sonic The Hedgehog* original con nuevos gráficos, música, jefes y mecánicas de juego, así como nuevos personajes, como el Shadow de la captura de pantalla. Lo más impresionante de todo es que se ha portado a Mega-CD, por lo que puedes grabar sobre un CD virgen para jugarlo en el hardware de Sega.



SONIC 1: THE NEXT LEVEL

■ Si quieres comprobar hasta dónde llega el hardware de Mega Drive, echa un ojo a este maravilloso mod. Es corto, pero fascinante: la animación de *Sonic 1: The Next Level* es genial, la música es muy clara y hay un montón de efectos especiales que realmente recuerdan al ejemplar trabajo de Treasure, especialmente en la fantástica pelea contra el jefe final.



SONIC VR

■ ¿Te consideras un experto en todo lo que rodea a *Sonic*? Vencer este modo infernal sin hacer trampas lo pondrá a prueba. Este 'entrenamiento en realidad virtual' te da una variedad de desafíos de velocidad, puzles que pondrán a prueba tu maestría en las físicas de *Sonic*. Los mejores desafíos a nuestro parecer serían 'The Pain Train' y 'Roadkill Factory'.



SONIC CLASSIC HEROES

■ ¿Recuerdas la mecánica de *Sonic Heroes*, el juego de 2003 en el que controlabas a un equipo de personajes en lugar de a uno solo? Este mod tan técnicamente complejo lo rescata para los dos primeros juegos de *Sonic The Hedgehog*, permitiéndote alternar entre Sonic, Tails y Knuckles al instante para usar sus habilidades de velocidad, vuelo o fuerza, respectivamente.



BIG'S FISHING DERBY

■ Este debe estar entre los mods más locos que jamás hayamos visto. No solo se deshace del erizo rojo para sustituirlo por un secundario menos carismático, sino que se carga todo aspecto de plataformeo y convierte el juego en un acade de pesca. Cuando lo hayas terminado, puedes dar el salto a *Big's Big Fishing Adventure 3* para seguir disfrutando de la pesca.



» [Mega Drive] La Chemical Plant Zone de *Sonic 2* supuso una gran oportunidad para que Sonic demostrara su mejorada velocidad.

▶ esos otros animales eran amistosos, monos, y eran el camino a seguir", comenta Iizuka. "Así que al ver a Sonic siendo veloz y chulo en ese momento me hizo pensar que era el personaje que retrataba perfectamente la identidad de Sega en sí. Creo que todos nos sentíamos así."

La segunda cosa que Sega necesitaba era un juego que demostrara las posibilidades de Mega Drive. La máquina había estado un par de años en el mercado y era ya bastante conocida, pero no había ninguna 'killer app' con la que asociarla inmediatamente. "Creo que el primer *Sonic The Hedgehog* fue el juego que expandió las posibilidades del hardware de Mega Drive", dice Iizuka. "Aunque las especificaciones del hardware eran menos potentes que las de la máquina de Nintendo, los gráficos eran tan buenos como los de SNES." Esto se debía al gran trabajo del experimentado artista Rieko Kodama, entre cuyos obras anteriores estaban *Phantasy Star* y los juegos de *Alex Kidd*; y al recién llegado Jina Ishiwatari, que ayudaría a definir el look de los juegos de *Sonic*. "También consiguió la rotación de la pantalla, algo que jamás se había hecho previamente en Mega Drive", comenta Iizuka. Esto fue responsabilidad de Yuji Naka, quien ya había hecho conversiones de arcades de perfil alto para Master System. Además de este logro técnico, fue el principal responsable de las físicas avanzadas y de la eficiencia del juego, lo que luego benefició a los diseños de pantallas de Hirokazu Yasuhara. Para el sonido, un punto bastante débil del hardware de Mega Drive, Sega hizo algo



» [Mega Drive] La velocidad de Sonic era un premio más que una obligación, pues el Sonic original frenaba el ritmo habitualmente.





» Había una vez en la que Sonic iba a tener una novia y este iba a ser su aspecto. Los 90 eran un poquito raros.



» Somos muy fans del arte original de *Sonic The Hedgehog*. Sigue siendo genial a día de hoy.

"Creo que Sonic fue un juego que contribuyó a mejorar la calidad en general de los siguientes juegos de Mega Drive"
Takashi Iizuka

bastante arriesgado y apostó por involucrar a una celebridad. Aunque Dreams Come True no eran muy conocidos en Occidente, en Japón ya habían alcanzado el platino con su disco de lanzamiento y eran cada vez más populares. Por ese motivo, Masato Nakamura contrató al bajista y al compositor de la banda para Sega. La compañía había licenciado música anteriormente con juegos como *Michael Jackson's Moonwalker*, pero este era un acuerdo más ambicioso: el mundo del entretenimiento estaba tomando un rol más activo en los videojuegos.

Creo que *Sonic* fue un juego que contribuyó a mejorar los futuros lanzamientos de Mega Drive", comenta Iizuka. Estamos de acuerdo: es difícil enumerar los muchísimos desarrolladores que tomaron el juego como un referente en el que comparar sus obras.

Lo último que debía hacer *Sonic*, y desde luego era lo más importante, era impactar en el mercado estadounidense. Sega vendía bien en Europa y Mega Drive no iba a superar jamás a SNES en Japón, así que quedaba Norteamérica. *Sonic* iba a luchar mano a mano con *Super Mario World*, y Sega Of America quiso estar a la altura. Hubo una gira promocional para probar ambos cartuchos, y una publicidad muy agresiva que los comparaba. Tom Kalinske sugirió que se montara un bundle de consola con el juego, algo que vendería muchísimas Mega Drives.

El juego tuvo tal éxito en Norteamérica que la compañía hizo un movimiento bastante inusual: crear un equipo internacional de desarrollo. *Sonic The Hedgehog 2* se desarrolló en el Sega Technical Institute de EEUU, con una variedad de empleados de Japón saltando el charco para colaborar con el talento local. El equipo fue establecido por Mark Cerny, que ya había trabajado para Sega en Japón.

Sonic The Hedgehog 2 era una evolución directa de los conceptos del original. Tenía más pantallas, era más variado y era más rápido, aunque esto último nunca se demostrara del todo. La velocidad de Sonic era algo que se debía usar con precaución, hasta el punto de que el equipo pensó en hacerlo algo más arriesgado al implementar que Sonic se quedara paralizado al chocarse. Al final, no lo hicieron. Establecieron un límite a la velocidad de Sonic y le dieron un nuevo movimiento, el Spin Dash. Se trataba de una variante del ataque con giro de Sonic que podía lanzarse desde un punto fijo para crear un impulso que le permitiera atacar enemigos. ▶

EL COLECCIONISTA

Peter Robinson administra la página Sonic Collections de Facebook y tiene un espectacular colección sobre Sonic

¿Cuál fue tu primer encuentro con *Sonic*?
Tenía ocho o nueve años cuando les pedí a mis padres una NES por Navidad, pero mi mejor amigo iba a recibir una Master System, así que también me la regalaron con *Sonic 2*. Ahí es donde comenzó todo.

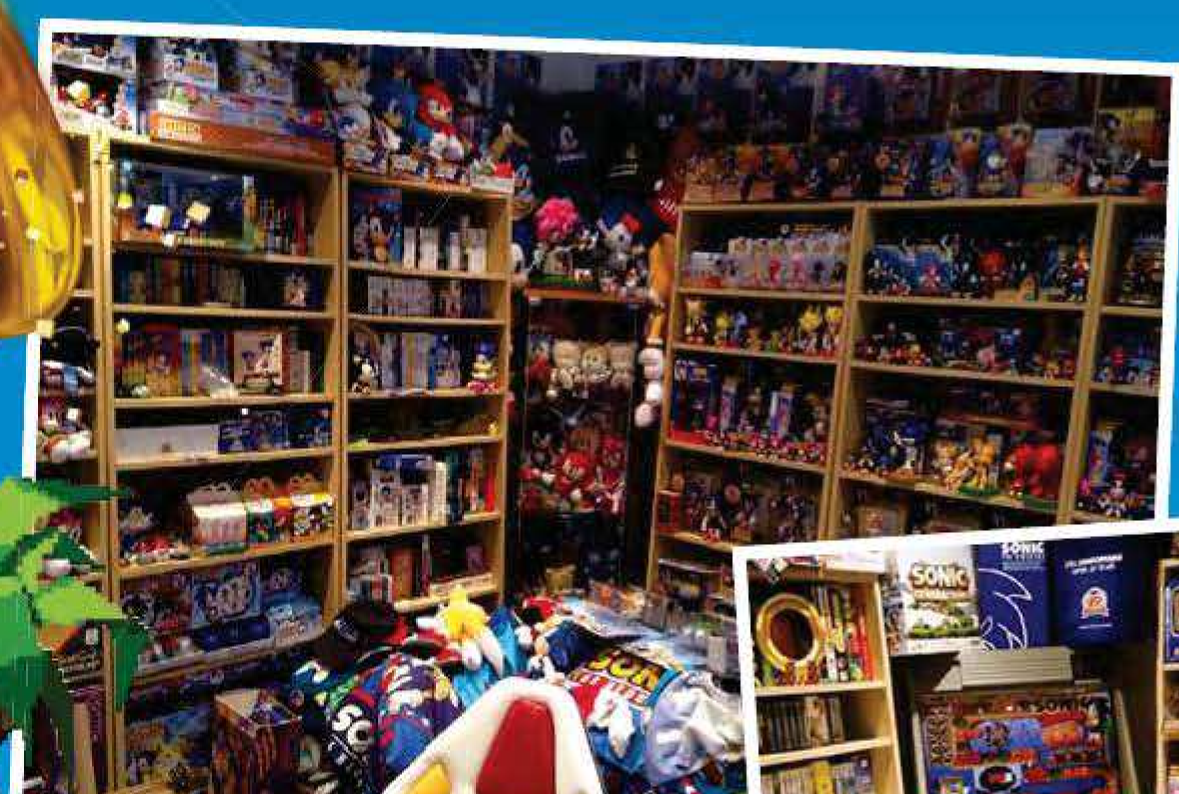
¿Cuál fue el primer objeto de coleccionista de Sonic con el que te hiciste?
Lo primero que conseguí fue un peluche que me dio un amigo del colegio, el cual todavía tengo. Fue con el *Sonic The Comic* de Fleetway cuando me puse de verdad.

¿Qué es lo que te atrajo de *Sonic* para empezar a coleccionar?
Solía coleccionar de todo, desde Nintendo a Xbox, pero un día tenía tantas cosas que pensé que debía concentrarme en un solo personaje. Sonic siempre había sido mi favorito, incluso cuando los juegos no eran tan buenos. Creo que es porque fue el primer videojuego que jugué. Crecí con ello en los Noventa y no había mucho más a mi alrededor que fuera tan molón como el erizo azul.

¿Cuántos objetos de *Sonic The Hedgehog* posees ahora mismo?
Nunca me he sentado a contarlos, si te soy sincero. Creo que el Record Guinness requiere unos 3.000 objetos individuales para registrar una entrada, y estoy bastante seguro de que no estoy demasiado lejos, incluyéndolo todo. ¡Solo necesito el tiempo y la paciencia para contarlo todo!

¿Hay algún objeto o curiosidad en tu colección que consideres particularmente valioso en comparación con el resto?
Tengo un par de prototipos, como las figuras de acción de ReSaurus, y unos cabezones que nunca había visto antes, así como arte original. La máquina tragaperras es una de los favoritos de todo el mundo.

¿Existe algún objeto que todavía no tengas en tu poder?
Hay una cosa que quiero y que siempre he dicho que me haría muy feliz tener: una estatua de tres metros como la que hay en Alton Towers. He visto algunas en eBay, pero nunca me he hecho con una.







» [Mega Drive] No todo el mundo aprobaba el nuevo look del erizo en *Sonic 3*. En lo que a nosotros respecta, nos gusta bastante y nos parece muy distintivo.

Sin embargo, la gran novedad era un pequeño zorro llamado Miles Prower. "En *Sonic 2*, añadimos a Tails como personaje jugable, y junto con el modo versus de dos jugadores, podíamos crear gameplay para 'jugador y medio', permitiendo que dos personas participaran en el modo normal sin ninguna interrupción", comenta Iizuka. Fue un gran añadido para la saga. "Juegos en los que puedes invitar a alguien a jugar contigo en tu casa se juegan durante mucho más tiempo, así que personalmente creo que el multijugador era una gran novedad. Y no solo en *Sonic 2*, sino también en *Sonic Adventure 2*, *Sonic Heroes* y demás. Sumamos elementos multijugador en la saga de *Sonic* muy a menudo. "

Sonic The Hedgehog 2 fue un juego difícil de desarrollar, con varias revisiones antes de cumplir con la fecha de entrega. Sin embargo, fue todo un éxito de crítica, hasta el punto de que muchos lo consideran la mejor entrega de la saga. ¿Por qué cree Iizuka que la gente lo tiene en tan alta estima a día de hoy? "El diseño de juego, de niveles y los gráficos, en todos esos sentidos, creo que *Sonic 2* superó al anterior. Para mí, la música de fondo y la pantalla especial de *Sonic 2* eran lo mejor de todo."

No solo era un gran juego, sino que también fue un gran negocio. Para poder lanzar el juego antes de las Navidades de 1992, la compañía tenía que coordinar una estrategia de lanzamiento internacional. A pesar de no ser un lanzamiento simultáneo global, ocurrió tan rápido como se podía en aquellos días. En comparación, el monumental *Super Mario Bros. 3* tardó casi tres años en lanzarse a nivel global, mientras que *Sonic 2* apenas necesitó unos días. No se podían disipar las expectativas de los jugadores, y gracias a eso vendieron 6 millones de copias.

El siguiente juego terminó siendo el más ambicioso de todos, y ese fue el momento en el que Iizuka se unió al Sonic Team. Para un joven diseñador que había dado el salto desde *Golden Axe III*, fue un gran momento. "Como dije antes, sabía que quería trabajar en un *Sonic* antes incluso de unirme a Sega,

TODA LA PANDILLA

Te presentamos a los peculiares amigotes de Sonic

ROUGE THE BAT

■ Una cazarrecompensas y espía que quiere hacerse con todas las gemas del mundo. Lo único peor que Rouge en sí es su minijuego de 'más frío, más caliente'. Oh, y tened cuidado de buscar su nombre, sin filtro, en Google Imágenes.

SHADOW THE HEDGEHOG

■ Si alguna vez habías imaginado cómo luciría Sonic si lo hubiera creado un fan de Linkin Park, aquí lo tienes. Shadow es su némesis 'molona' y tenía su propio juego, donde usaba armas y encontrabas bugs lamentables.

CHARMY BEE

■ A ver, ¿por qué no Charmy *The Bee*? Qué sinsentido. No sabemos qué estaba pensando Sega con esta denominación, pero imaginamos que se debe a que este pequeño bicho no se merecía el epíteto completo. Quienes hayan jugado a *Sonic Heroes* coincidirán en que Charmy es lo peor.

KNUCKLES THE ECHIDNA

■ Guardián de la Master Emerald y un amistoso rival de Sonic. Sega se tomó muchas libertades con la fisiología de los equidnas, más que con los erizos incluso: en lugar de estar por ahí comiendo hormigas, Knuckles se pasaba las tardes dando puñetazos.

MILES 'TAILS' PROWER

■ Un pequeño zorro con dos colas, las cuales puede girar a gran velocidad para mantenerse en el aire. Es el mejor amigo de Sonic, un genio de la mecánica, motivo por el cual suele aparecer sobre robots. Es el principal secundario de la franquicia, con mucha diferencia.

BIG THE CAT

■ La mejor creación de la historia del ser humano es este ¿gato? Tiene poco cerebro, pero lo palía con su determinación de hierro. Su mejor amigo es una rana que suele huir despavorida ante los enemigos, motivo por el que se pasa gran parte de *Sonic Adventure* intentando pescar a su amigo perdido.



E-100 SERIES

■ Ha habido muchos robots jugables en la serie, pero nadie juega a los *Sonic* para liarse a tiros con ametralladoras y lanzallamas... Aún así, *Shadow The Hedgehog* está ahí para demostrar que el infierno existe y que el amor de los fans por la saga es inquebrantable.

ESPIO THE CHAMELEON

■ Tras años de diseñar animales antropomórficos, Sega decida poner su atención en lo que realmente hacían dichas criaturas y cómo se comportaban. Como camaleón, Espio es capaz de pasar desapercibido fácilmente, lo que ayuda en su rol de guerrero ninja.

VECTOR THE CROCODILE

■ Vector es, secretamente, de los personajes más antiguos de *Sonic*, pues iba a ser el teclista de la banda de Sonic en el finalmente descartado test de sonido del juego. Finalmente, emergió en *Chaotix* antes de pasarse al equipo del erizo para *Sonic Heroes*.

SONIC THE HEDGEHOG

■ El rey del mambo y la mascota de Sega. Que se pareciera a un erizo era algo totalmente secundario cuando lo diseñaron, pues ningún erinacido (nombre científico) alcanza los 20km por hora, son azules o llevan deportivas. Su primera aparición fue en *Rad Racer*. Concretamente en el retrovisor.

AMY ROSE

■ La gente suele confundir a Amy con la novia de Sonic, pero simplemente es una amiga del erizo. Que sepamos, no hay nada romántico entre ambos en ningún juego. Aunque los fanfictions son otro cantar, claro... Suele empuñar un gigantesco martillo con el que es realmente hábil.

CREAM THE RABBIT

■ Menudo nombrecito, ¿eh? Cream debutó en un spin-off de GBA y sus orejas funcionan como las colas de Tails, permitiéndola volar. Normalmente va acompañada de Cheese The Chao, cuyo nombre es la bomba y que tiene un carácter mucho más carismático que la propia Cream.



» El arte oficial de *Sonic Spinball*, que se lanzó en Mega Drive por 1993. El look de Robotnik es terrible.

» Este arte conceptual de *Sonic* se puede encontrar en la, por otra parte, muy buena *Sonic Gems Collection*.









» [Wii] Nos atrevemos a decir que *Sonic Colors* es uno de los mejores juegos recientes de la saga. Si no lo has jugado, te lo recomendamos.

así que cuando pude hacerlo en *Sonic 3*, estaba encantado. Antes de ir a EEUU mi cabeza no dejaba de pensar en *Sonic 3*, y justo después de unirme al equipo, ya había llenado varios cuadernos con cientos de ideas de diseño".

"En ese momento, la nueva tecnología de expresión 3D con polígonos estaba siendo investigada", recuerda Iizuka. Fue algo difícil de admitir: MD no era una máquina muy dotada para el 3D, incluso si se involucraba nueva tecnología. "No fuimos capaces de conseguir que el '3' de *Sonic 3* fuera por el uso de tecnología 3D, pero quisimos que lo fuera por tres rutas y tres personajes. Así fue como Knuckles, un equidna que podía trepar muros y planear, se unió a Sonic y a Tales. "Desde el principio del desarrollo de *Sonic 3*, al hacer de Knuckles un personaje jugable, pensamos que debería tener sus propias rutas, sitios por los que solo él pudiera ir. Y así, pensamos en una habilidad que hiciera que Knuckes pudiera alcanzar sitios donde Sonic y Tails no podrían llegar, pues ni escalan muros ni planean en el aire."

Los jugadores ganaron la habilidad de controlar a Tails durante el vuelo, permitiendo todavía más exploración de los escenarios. Eso sí, los diseñadores de niveles las pasaron canutas para adaptarlo todo a tres personajes. "Desde el punto de vista de diseño de videojuegos, necesitábamos niveles mucho más grandes en comparación con los anteriores juegos, pues íbamos a crear múltiples rutas y desafíos dependiendo del personaje que emplearan los jugadores", comenta Iizuka, a la vez que apunta que las nuevas características del juego creaban algunos problemas de diseño de niveles que fueron difíciles de solucionar. "Fue muy divertido crear todos esos caminos exclusivos de Knuckles, pero puesto que su habilidad era muy práctica, iba a poder escalar a sitios donde no debía llegar, así como usar el planeo para ignorarlo todo y llegar a la meta rápidamente... Todo el proceso de depuración fue muy duro".

Desde la perspectiva de diseño de un personaje, Knuckles era incluso más agresivo y 'chulo' que Sonic, algo que se hizo a propósito. "No es exactamente un villano, sino un primer rival", comenta Iizuka. "En *Sonic 2*, Tails fue el primer amigo de Sonic y era un especie de hermanito, así que en *Sonic 3* la idea de crear un rival fue instantánea. Sin embargo, no buscábamos que fuera un enemigo, queríamos que se pudiera jugar con él, así que añadimos aquello de que 'lo engañó Eggman'" – o, para los más puristas, Robotnik –. "Knuckles no iba a ser un personaje mono como Tails, lo hicimos más fuerte y más molón con sus rastas. Tras 20 años, aún es un personaje popular dentro de la saga".

Por supuesto, aquellos que hayáis jugado a *Sonic 3* estaréis extrañados de leer todo esto: es un hecho que Knuckles no es un personaje jugable. Es un antagonista desde que lo conoces en Angel Island Zone hasta que lo vences en Launch Base Zone. Sin embargo, esto tiene mucho que ver con la escala del juego. "*Sonic 3* iba a ser mucho más épico, con grandes pantallas y varias rutas, pero debido a esto, el desarrollo se alargó más de lo esperado, y nos dimos cuenta de que la cantidad de datos iba a exceder la

"Necesitábamos niveles mucho mayores que en los anteriores juegos, y nos pusimos el reto de crear múltiples rutas para avanzar"

Takashi Iizuka



» [Mega Drive] Para el lanzamiento de *Sonic & Knuckles*, las construcciones se habían vuelto más realistas, dejando atrás lo abstracto de los anteriores.

capacidad de los cartuchos del momento", recuerda Iizuka. Por desgracia, decidimos dividirlo en dos juegos". Esto es algo obvio en el juego: puedes ver niveles en la pantalla de selección que luego no están ahí y la cara de Knuckles en el poste de meta.

"Quisimos hacer una versión completa que combinara ambos juegos", recuerda Iizuka. Pero lograrlo implicaba lanzar un juego realmente caro: un cartucho con 32MB de memoria era algo muy costoso por entonces. "Entonces, Naka-san, que era el principal programador en aquel momento, sugirió separarlo en dos cartuchos. Primero nos preocupaba que esto no pudiera realizarse, pero cuando el equipo de desarrollo consiguió hacerlo nos entusiasmamos". La segunda mitad del juego se lanzó como *Sonic & Knuckles*, un cartucho con un slot para añadir otro cartucho encima, que podría disfrutarse como un título independiente o junto a *Sonic 3* para tener el juego completo. Los poseedores de los dos juegos tenían ciertas ventajas: al unir *Sonic 3* y *Sonic & Knuckles* se podía jugar en la Doomsday Zone, un batalla final solo accesible de esta manera. Además, podías añadir a Knuckles en *Sonic 2* si también tenías ese juego. Los packs de expansión habían aparecido ya en el mundo del PC, pero no en consolas, pero la idea fue bien recibida. El equipo puede descansar tranquilo a día de hoy, pues los fans los consideran un único juego en lugar de dos cartuchos distintos. ▶



» [Mega Drive] Knuckles estaba previsto también para *Sonic 3*, pero el presupuesto y las fechas de entrega lo hicieron imposible.

EL VERANO DE SONIC

El 16 de agosto tuvo lugar una nueva edición de Summer of Sonic. Hablamos con sus organizadores.

¿Cuándo y dónde nació Summer Of Sonic?

Svend Joscelyne: Summer Of Sonic arrancó originalmente en 2006 como un proyecto de fans para celebrar el 15 aniversario de Sonic. Por entonces, era una web, no una convención, y en ella colaboraban diferentes sitios de fans con artículos, entrevistas a los desarrolladores de los juegos y concursos. Incluso teníamos una tarjeta de cumpleaños virtual que los fans podían firmar si querían.

¿Qué os llevó a convertirla en una convención?

SJ: No era nuestra intención saltar de la web a una convención, simplemente reutilizamos el nombre en un evento de 2008 porque era muy bueno para representar un único proyecto breve.

La idea de hacer un evento en directo surgió cuando quedamos con unos fans de *Sonic* que conocíamos online y la cosa se nos fue un poco de las manos. Lo que empezó como una quedada entre 4 personas acabó con 30 en un bar, pues se corrió la voz. Esto hizo que me diera cuenta de cómo unía Sonic a la gente incluso años después de jugarlos en Mega Drive.

Con ayuda de Adam y Kevin Eva, que por aquel entonces eran los community manager de Sega, planificamos el evento en 2008 con la intención de alquilar un espacio y decorarlo para todos los que pudieran venir. La voz se corrió de nuevo y acabamos con unas 300 personas en un espacio en el que como máximo debían entrar 200. Buenos tiempos...

¿Qué tipo de actividades se llevan a cabo normalmente en Summer Of Sonic?

Adam Tuff: Un aspecto fantástico del universo de *Sonic The Hedgehog* es la variedad de medios en los que ha aparecido. Como resultado, Summer of Sonic se convirtió en una celebración del universo Sonic, no solo de los videojuegos. La base de fans tiene mucho talento, así que animamos a todo el mundo a ayudar con el evento de un modo u otro. Hemos tenido la suerte de poder utilizar Summer Of Sonic como una plataforma para mostrar nuevos juegos, algo que siempre atraía a mucha gente. También hemos tenido a celebridades del mundo de Sonic de todos los rincones del mundo, incluyendo miembros del Sonic Team, compositores, artistas y actores de doblaje. Hemos llegado a contar con grandísimos nombres en torno a *Sonic The Hedgehog*, como Yuji Naka, uno de los creadores de la mascota; o el director del actual Sonic Team, Takashi Iizuka.

¿Conseguís algún soporte de Sega?

AT: Sega ha sido una grandísima fuente de apoyo financiero y logístico. Hemos trabajado con mucha gente de Europa, América y Japón, y en todos los eventos ha habido una gran labor de equipo. No podemos darles las gracias lo suficiente.

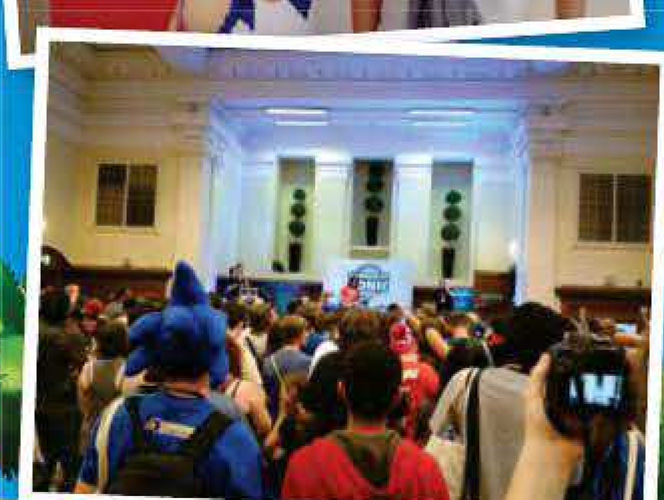
¿Cómo ha cambiado el evento con los años?

SJ: Hemos avanzado mucho desde 2008. Por entonces, éramos un pequeño hall, un escenario y una Mega Drive enchufada a un proyector. Con los años, el espacio ha crecido cinco veces y la ayuda de Sega se ha vuelto tan fuerte que casi somos algo oficial. Solemos aparecer en los listados de eventos relacionados con Sega America, algo que siempre nos flipa. El Sonic Team suele ser muy considerado con el evento, lo que hace que me emocione un montón.

Tan importante como esto, son las cosas que no han cambiado. Summer of Sonic tiene un equipo casi idéntico al de 2008, así que tenemos mucha experiencia y buen rollo a la hora de trabajar. Es como si un grupo de amigos hiciera una gran fiesta.

Tampoco hemos perdido nunca de vista lo que hace realmente interesante Summer of Sonic. Para nosotros, trata sobre fans que se encuentran en un mismo punto, hacen amigos y se lo pasan bien. Todo lo demás es secundario, pero mientras nos centremos en ese elemento fundamenta, siempre tendremos un evento que hará felices a los fans de *Sonic*.





CORRIENDO HACIA EL FUTURO

Como parte de las celebraciones por el 25 aniversario de Sonic se lanzarán dos nuevos juegos. Esto es lo que podemos esperar de ellos.



PROJECT SONIC 2017

PS4, XBOX ONE, NINTENDO NX, PC

■ El próximo juego 3D de la saga tiene lugar en "el más oscuro de los tiempos" y parece tener un tono ligeramente más serio de lo habitual, pues invita a "unirse a la resistencia". Por lo que hemos visto hasta el momento el Sonic de púas largas y ojos verdes recorre una ciudad en ruinas perseguido por dos robots que parecen los jefes de Death Egg Zone de *Sonic Generations*. El Sonic clásico regresa para echarle una mano, destrozando unos escombros y, de paso, a los dos malos que atacaban a su contraparte moderna. *Project Sonic 2017* está siendo desarrollado por miembros del Sonic Team responsables de *Sonic Colours* y *Sonic Generations*. Está previsto que llegue a las tiendas en las Navidades de 2017.



» [PS4] Hay muy poquita información sobre *Project Sonic 2017*, pero nos gusta que el Sonic regordete aparezca.



SONIC MANIA

PS4, XBOX ONE, PC

■ Este nuevo juego en 2D celebra el pasado de Sonic con versiones rediseñadas de niveles clásicos de la etapa de 16 bits, así como con nuevos niveles, enemigos, jefes y el 'Drop Dash' del Sonic moderno que le permite propulsarse nada más entrar en contacto con el suelo. A nivel gráfico, podría pasar por un juego perdido de 32X o de Saturn, pues sus mejores colores y sus animaciones más fluidas alejan bastante a *Sonic Mania* de la Mega Drive. Lo que tenemos claro es que la música recuerda muchísimo a *Sonic CD*.

Green Hill Zone ha recibido un rediseño, con Batbrains acechando en una nueva y gigantesca sección cavernosa. Se ha añadido otro jefe a la pantalla, que da una vuelta al Robotnik original y su bola de demolición: las dos bolas que componen el enemigo pueden ser atacante u objetivo, según vayan cambiando. Sin embargo, la gran novedad es el nuevo nivel, Studiopolis Zone, que se ambienta en Hollywood y que tiene un montón de bumpers, lanzaderas y ventanas que se pueden romper, así como emisiones por satélite que muestran la acción en pantallas. Lo mejor, eso sí, los guiños: *Streets Of Rage*, *Daytona USA* e incluso la vieja máquina de hacer palomitas de Sonic.

Sonic Mania está siendo desarrollado por Sega en colaboración con PagodaWest Games, Christian Whitehead y Headcannon Games. Llegará en primavera de 2017.





» [Xbox 360] *Sonic The Hedgehog 4* era un juego episódico que solo tuvo entregas. Aquí tenéis el segundo.

Por supuesto, esto no es lo único que aportaron *Sonic 3* y *Sonic & Knuckles* a la saga. Sonic disfrutó de nuevas habilidades, incluyendo un doble salto, un impulso aéreo y un ataque de rebote. Esconder anillos gigantes para acceder a las pantallas especiales fue algo que animó a los jugadores a explorar los entornos un poco más, así como a perfeccionar sus rutas. Oh, y el estilo artístico menos abstracto apuntaba al futuro de la saga, en el que visitaríamos ciudades realistas y se relacionaría con humanos.

El cambio de dirección en la era 3D ha sido algo espinoso para los fans de la saga, pero en los últimos años, el Sonic Team se ha estado fijando en los juegos de Mega Drive con más frecuencia. El uso de jugabilidad en perspectiva lateral se ha empleado habitualmente desde *Sonic Unleashed*. *Sonic Generations* nos regaló actualizaciones de mapas clásicos y *Sonic Lost World* empleaba un estilo gráfico más abstracto, algo que no se había visto en la saga desde los primeros juegos. "Los juegos 3D son dinámicos y los gráficos son sorprendentes, pero personalmente sigo prefiriendo los juegos 2D de Mega Drive, pues son fáciles de jugar", comenta Iizuka cuando le preguntamos por esto. "Hemos recuperado varias ideas del pasado, pero debido a las restricciones de hardware, también hay ideas que no pudimos implementar en su día. Incluso hoy, cuando pienso en crear un nuevo juego, siempre intento aplicar lo bueno del 3D y del 2D."

Por supuesto, la influencia de los *Sonic* va mucho más allá de estos factores. Cada conferencia del E3 que ha tenido puyitas le debe mucho a la guerra entre consolas que se inició entre Mario y Sonic. Cada vez que las consolas han intentado llegar a un público más adulto, podemos recordar cómo Sonic lo consiguió por primera vez y cómo expandió la demografía que tanto ha ayudado a hacer crecer la industria, ya sea en su contenido – con juegos como *GTA*, que solo pueden comprar personas mayores de los 18 años, y con razón – o por atractivo – como



» [Mega Drive] Sonic campa a sus anchas por Marble Garden Zone porque no tiene nada mejor que hacer.

pasaba con *Dr. Kawashima's Brain Training*. Cinco años antes del lanzamiento internacional de *Sonic 2*, tu experiencia como jugador dependía muchísimo de dónde vivieras: podías tener una NES, un ZX Spectrum, un MSX u otra cosa dependiendo de la región. A día de hoy, los lanzamientos simultáneos globales y las consolas region-free son algo normalizado. Y por supuesto, cada vez que compras un DLC, quizá quieras recordar el caso de *Sonic & Knuckles*. Por último, no, no nos olvidamos: si alguien abrió el cofre de las mascotas de juegos de plataformas fue Sonic, el primer rival de Mario.

Del mismo modo, estos juegos han criado a una generación de desarrolladores. Los niños que crecieron adorando a *Sonic The Hedgehog* ahora son los niños grandes que desarrollan juegos como *Freedom Planet*, y en algunos casos, trabajan de cerca con Sega. Gente como Christian Whitehead y Simon Thomley crecieron en torno a la escena de fans y asumieron el papel de continuar el legado de esos primeros juegos de Mega Drive, ya sea con conversiones o con proyectos como *Sonic Mania*. Haga lo que haga Sonic a día de hoy, la importancia histórica de esos tres juegos y medio de Mega Drive está más que demostrada.

Pero por mucho que nosotros hablemos del legado de Sonic, el guardián de todo ese legado es Iizuka. "No quiero decir nada muy exagerado, pero creo que los juegos de *Sonic* llenaron de energía la industria del videojuego en los Noventa. Especialmente, en Occidente, donde la competencia de *Sonic* con *Mario* y de nuestro hardware con el de Nintendo estaba en su momento álgido y llevó a que más fabricantes hicieran sus propias consolas y que muchas compañías se sumara al desarrollo de juegos en Mega Drive y/o SNES. Por supuesto, esto no fue por *Sonic*, sino por Mega Drive, pero *Sonic* fue la chispa que faltaba". Una chispa es una buena manera de exponerlo: Mega Drive siempre fue potente, pero *Sonic* encendió la llama de un fuego cuyo calor todavía se nota en el día a día de la industria. Han pasado 25 años y todavía se pueden ver las llamas de aquellos primeros días. ✱



» [PS3] *Sonic & All-Stars Racing Transformed* es, con diferencia, el mejor spin-off de toda la saga Sonic.



DESFILE DE MASCOTAS

Tras la aparición de cierto puercoespín en el seno de una consola a principios de los noventa, el mundo sufrió una auténtica plaga de animales adorables en el mercado de los videojuegos. Traemos el insecticida.

Durante mucho tiempo, los personajes de los juegos de plataformas eran predominantemente humanos. Podían ser currantes normales, como Mario y Miner Willy; trogloditas como Bonk y Chuck Rock; guerreros, como Sir Arthur o Rastan; podían ser incluso vagamente mágicos o mitológicos, como Alex Kidd o Pit. Había excepciones (el tío Gilito, Dizzy -que era un huevo- o Psycho Fox, que era distintos animales según como tuviera el día). Pero casí siempre eran humanos.



Era una tendencia que tenía sentido: los personajes de *Pitfall*, *Mario*, *Lode Runner* y muchos más eran humanos, y el éxito de estos juegos era lo que se pretendía imitar. Pero a principios de los noventa otro éxito cambió todo eso: en 1991, *Sonic The Hedgehog* vendió millones de copias y disparó la popularidad de la Mega Drive. La fama genera imitadores, y del mismo modo que un año antes *Street Fighter II* había desatado una auténtica avalancha de juegos de lucha, el éxito de *Sonic* preparó el camino para que el mercado doméstico se viera inundado con juegos de plataformas protagonizados por mascotas animales.

¿Por qué tanta gente imitó el éxito de Sega? Para los programadores, los logros técnicos de *Sonic* se convirtieron en una vara de medir con la que comparar sus propios juegos. "*Sonic The Hedgehog* fue increíble en su día, un patadón para animarme a espabilar con mi juego," dice David Perry, que pasó los años de los 16 bits en Virgin Interactive y Shiny Entertainment, donde programó clásicos como *Cool Spot*, *Aladdin* y *Earthworm Jim*. "Es divertido cómo funcionan los programadores: piensan que todo está bien hasta que alguien les adelanta, y entonces piensan 'Sé cómo han hecho eso,' y empiezan a mejorar su juego." George Allen, que trabajaba en Gremlin Graphics por entonces, tuvo una experiencia similar. "No puedo recordar cuándo probé *Sonic*, pero sé que estaba en Gremlin y que muchos de nosotros quedamos anonadados. Creo que fue durante los primeros pasos del desarrollo de *Zool*, porque no recuerdo que imitar a *Sonic* fuera un objetivo. Todo en *Zool*, como el scroll y las pendientes, estaba ya en mis primeros juegos."









» [Mega Drive] Bubsy hizo su debut en SNES y Mega Drive. Obtuvo una popularidad considerable y unas cuantas secuelas.

Pero la consideración clave era siempre el atractivo comercial, y la gente de marketing eran muy rápidos a la hora de abrazar ese aspecto. Igual que *Sonic* se había fijado en *Mario* para promocionarse, esta nueva raza de mascotas se miraba en Sonic. "Malas noticias para los erizos," decía la publicidad de *Zool*. "Supongo que era natural que después de Mario y Sonic, la mayoría de las compañías quisiesen su propia mascota," dice Allen, aunque también afirma que sus jefes no eran nuevos en ese juego. "Gremlin siempre había tenido mascotas, como Monty Mole. Pero es cierto que el Amiga pareció tener un montón llegado cierto momento." De hecho, dejando aparte que hubiera hueco para mascotas o no, la prensa estaba encantada con encontrar continuamente el nuevo "mejor que *Sonic*" o un "revienta-*Mario*".

Puede parecer que sobredimensionamos el papel que la prensa de microordenadores daba a estas mascotas, pero eso es solo hasta que lees alguna crítica. En su review de *Harlequin* para *Amiga Power*, Stuart Campbell lo colocaba "a la altura de *First Samurai*, pero quizás más notablemente, a la altura (y más allá) de *Sonic The Hedgehog*". Según *Amiga Format* y Marcus Dyson, *Zool* era "el juego que hace que *Sonic* y *Mario* se revelen como las tristes creaciones de equipos de psicólogos infantiles alucinados que son." Un tiempo después, *Commodore Force* escribió sobre el lanzamiento de *Sonic CD*, solo para decir que un colega lo había completado ya, ▶



» [Mega Drive] Ni las singulares manoplas de *Ristar* sirvieron para salvarle del agotamiento que experimentaba el género.



» [Amiga] Superfrog copió hasta el remolino de piernas de Sonic. No demasiado bien.



» [Mega Drive] *Zero The Kamikaze Squirrel* es una rareza: ¡un spin-off de un plataformas con mascota!



HAZ LA MASCOTA DEFINITIVA

Creemos haber encontrado la fórmula para hacer la mascota perfecta, destilada de cientos de ejemplos desde los noventa. Este es el resultado.

ESPECIE

Para empezar, escoge un animal y diseña a tu mascota inspirándote en él. No pasa nada si no se parece mucho (Knuckles es el equidna menos realista de todos los tiempos, después de todo). Nosotros hemos escogido un koala, mezcla perfecta de lo exótico y lo cuqui.

PELIGROSIDAD

Zool es un ninja. Bubsy no cierra la boca. Radical Rex tiene un monopatín. El punto es que tu mascota necesita un atributo macarrilla o una actitud que le haga destacar. Nuestro chico es maestro de artes marciales. Concretamente, de kárate.

HABILIDADES

Necesitas un gancho en la mecánica para que no todo sea dar saltos entre plataformas. Gex se pegaba a las paredes y Sparkster tenía un jetpack. Nuestra mascota puede escalar por los troncos de los árboles y catapultarse usando las ramas.

COLECCIONISTA

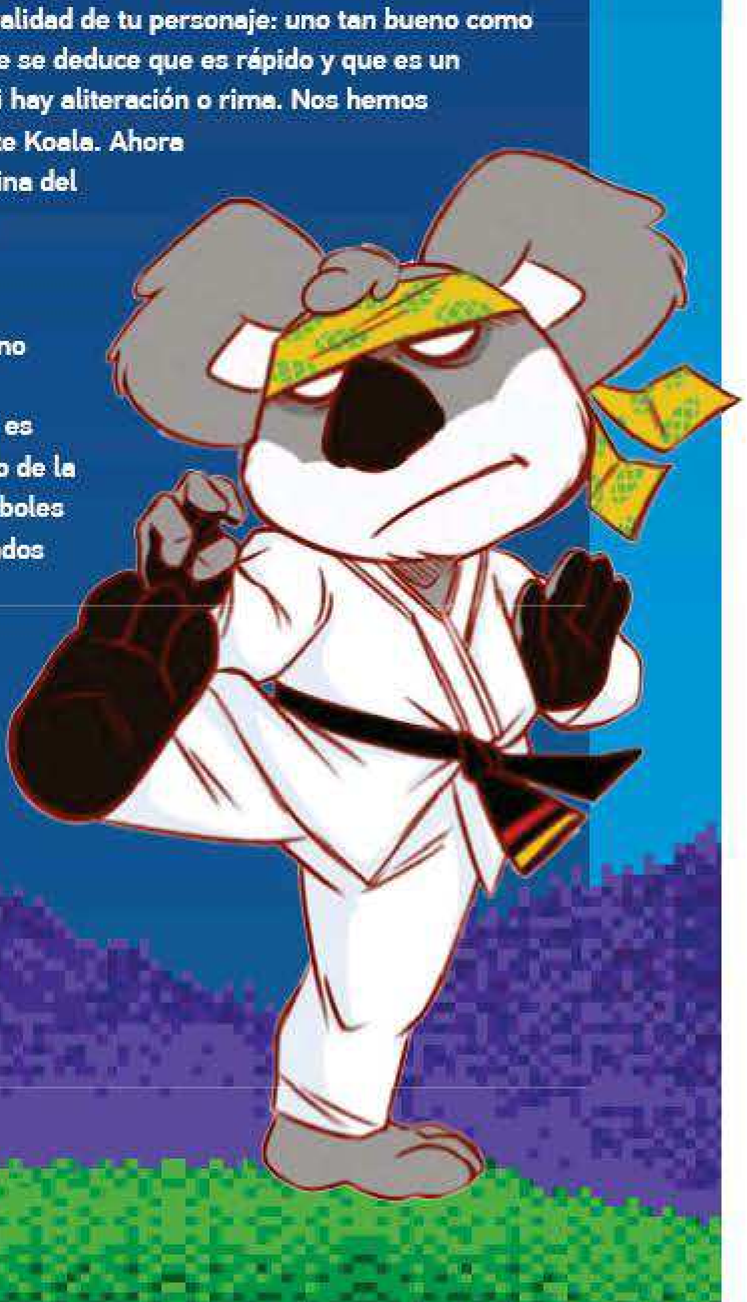
Sean más realistas como los plátanos de Donkey Kong o más abstractos como los anillos de Sonic, tu mascota necesita ir recogiendo cosas según avanza por los niveles. Para nuestro personajes hemos escogido hojas de eucalipto. ¡Coge cien y tendrás una vida extra!

NOMBRE

Tiene que resumir la personalidad de tu personaje: uno tan bueno como Sonic The Hedgehog, del que se deduce que es rápido y que es un puercoespín. Puntos extra si hay aliteración o rima. Nos hemos decidido por Kenji The Karate Koala. Ahora solo necesitamos una máquina del tiempo, y a amasar billetes.

NÉMESIS

Todo héroe necesita un villano icónico que se oponga a todo lo que ama. El de Kenji es Dynamite Dingo, un demonio de la deforestación que quema árboles por las risas. ¿Están destinados a luchar eternamente? Francamente, dependerá del éxito que tenga el primer juego...



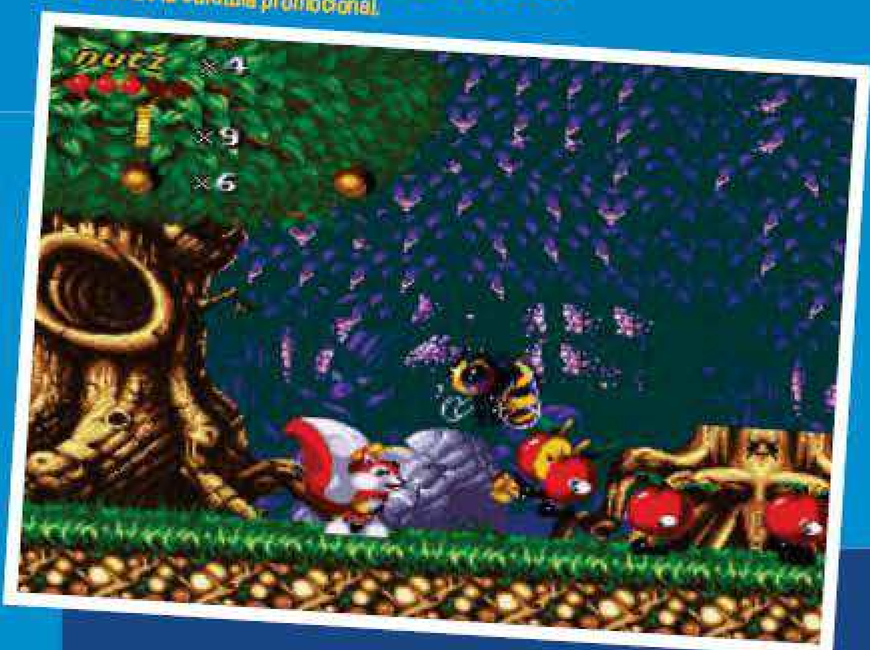
» Gracias a nuestro amigo Tuesday por este alucinante arte conceptual de Kenji. Revisa su obra en doodle-dumpingground.tumblr.com.





» [Mega Drive] El dinosaurio Radical Rex es, si cabe, aún más radical gracias a su tabla de skate. Tronco.

» [Mega Drive] Mr. Nutz era cuqui en el juego: su 'actitud' era cosa de la carátula promocional.



▶ pero que *Mayhem In Monsterland* "lleva unos días en la oficina y aún estamos intentando abrirnos paso hacia Pipeland."

En su reseña de *Superfrog* para *Amiga Computing*, Jonathan Maddock se preguntaba: "¿Cómo haces un plataformas que no sea comparado instantáneamente con *Mario*, *Sonic The Hedgehog* o *Zool*?". Y llegó a la conclusión de que semejante cosa era imposible. Quizás tenía razón, porque las consolas tampoco se libraban de la imparable y algo asfixiante oleada de mascotas peludas. El mercado de los juegos de plataformas con aires de dibujos animados era tan fuerte que un solo estudio no podía cubrir la demanda sin ayuda, y los publishers llenaban el mercado de juegos clónicos sin descanso. En cuanto había un hueco, como cuando *Sonic 3* no llegó a la campaña navideña de 1993, una avalancha de compañías intentaban rascar algo de las ventas que las grandes marcas dejaban pasar.



» [3DO] *Gex* no empezó siendo un éxito, pero cuando consiguió acumular unas ventas extraordinarias, las secuelas empezaron a brotar.

El resultado fue una auténtica ralea de nuevas mascotas que seguían una fórmula particular, pero cada una con una nota característica que les distinguiera. Bubsy The Bobcat llegó a SNES y Mega Drive, y estaba definido por su verborrea (los cartuchos tenían voces digitalizadas para aburrir). Awesome Possum era ecologista, Rocky Rodent tenía un corte de pelo mutante, y Sparkster se propulsaba con un cohete. Algunos desarrolladores se tiraron en plancha a las licencias para evitar las demandas de plagio y aprovechar la base de fans previamente existente. En particular, las licencias de Warner Bros. y Disney fueron muy populares, con juegos como *Tiny Toon Adventures*, *Animaniacs* y *Taz-Mania* por un lado y los juegos de Sega y Capcom con Mickey Mouse por otro. El trabajo de David Perry en Virgin es otro ejemplo clave: *Cool Spot*, *The Jungle Book* y *Aladdin* eran todo licencias que intentaban sacar tajada de un momento muy competitivo.

A mediados de los noventa, sin embargo, la fórmula había empezado a estancarse. Los críticos se habían aburrido de saltar sobre cabezas de enemigos para vencerlos, de los animalitos de dibujos animados, y veían a cualquier "mata-*Sonic*" con sospecha. Los desarrolladores estaban alcanzando las limitaciones de las consolas de 16 bits: cualquier nuevo plataformas tenía que cumplir unos mínimos desde su mismo diseño, e incluso entonces, eso no garantizaba el éxito. Los juegos buenos se encontraban con un aplauso educado en vez del entusiasmo de unos años antes: por ejemplo, la review de Steve Merrett de un 84% a *Ristar* en *Mean Machines Sega* afirmaba que "hace un año, *Ristar* podía presumir del logo de Megagame con orgullo," pero concluía que por culpa de la competencia, estaba "destinado a la oscuridad".

HABITATS PARA HÉROES





Después de un breve periodo en el que acercarse al modelo de *Sonic* era suficiente para garantizar el éxito, los desarrolladores llegaron a la conclusión de que tenían que probar cosas distintas. En SNES, Rare revivió a un viejo antagonista de Mario en *Donkey Kong Country*, y lo hizo con un diseño excelente y unos gráficos prerrenderizados asombrosos. El juego recibió notas espectaculares y vendió 9 millones de copias. Otro éxito de los 16 bits más tardíos fue *Earthworm Jim*. Jim era un anti-Sonic en muchos aspectos. Los gusanos no son peludos ni adorables, y las habilidades del personaje venían de subvertir la inutilidad de los gusanos reales con un traje de poder. Además, como pasaba con personajes previos de juegos de plataformas de David Perry, Jim atacaba directamente a los enemigos en vez de saltar sobre sus cabezas.

También ayudó que David Perry ya hubiera visto la necesidad de diversificación. "A Shiny le gustaba que los desarrollos fueran impredecibles," recuerda, antes de apuntar a la variedad del catálogo previo del estudio. "Un juego sobre un gusano, un rifle de francotirador humano, un juego protagonizado por un bebé volador, un RPG en mundo abierto, un plataformas de acción basado en la tortura. Era *imposible* predecir el siguiente juego, así que no confiamos en una sola mascota."

Muchos de los juegos señalados funcionaron lo suficientemente bien como para recibir secuelas en MD y SNES, proporcionando juegos estupendos a máquinas que aún daban guerra. Pero en cuanto aparecieron las consolas de 32 bits, pareció surgir la oportunidad de reinventar el género ya que el hardware no era una limitación. Por desgracia para muchos estudios, la tarea dio más de un problema.



» [Mega Drive] Las plataformas-cama elástica son una parte esencial del diseño de los juegos del género en 2D.

Las mascotas que habían triunfado en los 16 bits tuvieron que enfrentarse a una disyuntiva: o seguían con la fórmula establecida en nuevos juegos en 2D, que habían pasado de moda, o intentaban una difícil transición a las 3D. Este movimiento tropezó con unas cuantas víctimas. Sega Technical Institute y su juego en 3D *Sonic Xtreme* fueron víctimas de innumerables problemas en el desarrollo, y acabó siendo cancelado. *Bubsy 3D* llegó a las tiendas, y alcanzó la fama como uno de los peores juegos en 3D de la historia. *Earthworm Jim 3D* también tuvo un desarrollo tortuoso y el resultado no fue para tirar cohetes. Parte del problema era que los plataformas en 2D seguían un esquema muy claro, pero no había modelos que imitar en 3D. Al menos al principio.

El resultado fue que esa generación fue poseída por toda una nueva ralea de mascotas. Una de las ▶



» [GameCube] Ty podía aniquilar a las mascotas rivales en los anuncios, pero a la hora de la verdad...



» [N64] Para cuando apareció *Banjo-Kazooie*, los plataformas con mascotas habían evolucionado.

Por alguna razón, las mascotas de juegos de plataformas adoran dejarse ver por mundos que se parecen mucho unos a otros. Piensa cuántas veces has visto los siguientes...





primeras fue Rayman, el héroe sin extremidades de Michel Ancel, que vendió millones de copias de su debut, un plataformas para todos los públicos en 2D. Pronto se movió a las 3D antes del final de la generación de los 32 bits. Gex no empezó muy fuerte debido a su asociación con la plataforma 3DO, y su debut en 2D no fue precisamente un éxito. Pero sus secuelas en 3D, surgidas a rebufo de *Super Mario 64* fueron sorprendentemente populares.

En cualquier caso, los mayores éxitos se los llevaron las mascotas que empezaron directamente en 3D. *Crash Bandicoot* de Naughty Dog no ofrecía libertad de movimientos debido a sus niveles-pasillo, pero eso no afectó a los resultados del juego, que recibió buenas críticas, vendió millones y generó dos secuelas excelentes. En Nintendo 64, *Banjo-Kazooie* fue aclamado por la crítica y obtuvo un éxito tremendo, como casi todo lo que Rare hizo en la plataforma. Incluso héroes menos conocidos como Croc, cuyos juegos iban un poco a rebufo, funcionaron bien porque había una fuerte demanda por los juegos de plataformas de 3D: el original fue el juego más vendido de Argonaut y a la secuela tampoco le fue mal. Oh, y luego está Spyro The Dragon, rostro de una exitosa trilogía de plataformas en 3D para PlayStation.

Pero a pesar del éxito de algunas mascotas en la era de los 32 bits, los cambios en el mercado llevaron a una situación en la que este tipo de personajes dejaron de ser importantes. Los juegos más vendidos de los años de los 16 bits habían sido *Super Mario World*, *Sonic The Hedgehog*, *Donkey Kong Country* y *Aladdin*. En la generación siguiente, *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid* y *GoldenEye 007*. Aunque el mercado no se hubiera quemado por la multitud de juegos clónicos a principios de los noventa, la edad de los jugadores se estaba incrementando, y las ventas empezaron a favorecer a juegos orientados a adultos, con personajes humanos, tiroteos y situaciones más realistas. Aún así, las exigencias para los juegos de mascotas eran altas, como se puede comprobar con el fracaso de juegos como *Jersey Devil*, *Bug* y *Punky Skunk*.



» [PlayStation] Croc es un buen ejemplo de una mascota antropomórfica. De hecho, hay gente en la redacción que piensa que merece una portada más que Sonic.

SALÓN DE LA **FAMA**

Los mejores plataformas mascoteros de la historia.



ROCKET KNIGHT ADVENTURES

KONAMI, 1993

■ Sparkster es mono (para un caballero medieval, al menos) no salta sobre las cabezas de los enemigos y el cohete que lleva a la espalda le da un rollo muy especial a la mecánica. Pulgares arriba para este fantástico personaje de Konami.



EARTHWORM JIM

SHINY ENTERTANMENT, 1994

■ La extravagancia del grupo es este juego con gran sentido del humor y diseño de personajes poco convencional, más las refinadas mecánicas de David Perry. Jim se hizo tan popular que tuvo su propia serie de animación. Groovy!



CRASH BANDICOOT

NAUGHTY DOG, 1996

■ De acuerdo: sus escenarios no eran en 3D reales, pero los juegos de plataformas de este marsupial eran variados y estaban llenos de objetos que recoger. Crash volverá a las consolas este año en *Skylanders*, y hay remake en marcha.



ZOOL

GREMLIN, 1992

■ Aunque algo más tosco que otros de sus congéneres, Zool fue uno de los primeros personajes en plantarle cara a Sonic: los anuncios mostraban la mascota de Gremlin literalmente apartando de su camino al puercoespín de Sega.

BANJO-KAZOOIE

RARE, 1998

■ ¿Qué puede ser mejor que una mascota con actitud? Bueno, pues dos héroes excelentemente diseñados, con personalidades diferenciadas, en un juego estupendo y creados por un estudio de fama mundial. Eso es mejor.









» [Amiga CD32] Brian The Lion vence a sus enemigos saltando sobre ellos. Un clásico intemporal.

La siguiente generación significó el claro fin de las mascotas. ¿Recuerdas a Ty El Tigre de Tasmania? Su anuncio mostraba un hospital, en el que estaban ingresados un dragón, un puercoespín y un bandicut para demostrar que era un tipo duro, pero su juego fue condenado al olvido. El diseñador de Sonic Naoto Ohshima regresó con un implacable gato como protagonista con *Blinx: The Time Sweeper*, y cuanto menos digamos de Vex o Scaler, mejor. Puedes contar con una sola mano las mascotas icónicas de esta época: Ratchet, Clank, Jak, Daxter, Sly Cooper y poco más.

Como pasa con cualquier modas, son sus muestras más famosas las que han sobrevivido al paso del tiempo. Sonic aún genera interés, y las noticias de un regreso de Crash Bandicoot han sido bien recibidas. *Donkey Kong Country Returns* funcionó muy bien en Wii. Earthworm Jim y Sparkster volvieron en los sistemas de descargas de las consolas, y Spyro se ha metamorfoseado en el mastodonte de juguetes virtuales *Skylanders*. Hasta *Ratchet & Clank* han disfrutado de un remake para PS4. Hasta llegar ahí, un montón de cadáveres de peluches en la cuneta.

"La industria pasa por modas... hombres, mujeres, criaturas, etc. Es el ciclo natural de las cosas," reflexiona Perry. "Creo que el secreto es el humor, que es lo más difícil de hacer. No me importa lo que sea la entidad: si es divertido, los jugadores lo disfrutarán." ¿Y cómo recuerda Allen la guerra de mascotas? "*Sonic* estaba en la mente de todos cuando salió *Zool*, y ahora que lo veo en Youtube, al final hay un puercoespín al que le patean el culo," apunta. "Pero sí, cosas de marketing."

Sí, pero *grandes* cosas, y todavía hay jugadores hambrientos de más. No es porque lo digamos nosotros: mira el apoyo público a juegos como *Yooka-Laylee*, sucesor espiritual de *Banjo-Kazooie* que ha recaudado más de dos millones de euros en Kickstarter. El desfile de mascotas pudo acabar hace tiempo, pero seguro que aún no hemos visto lo último de estos seres antropomórficos con actitud. ★

SALÓN DE LA **FLEMA**

Huye de estas mascotas como de una plaga.



BUBSY 3D
EIDETIC, 1996

■ Los primeros juegos de *Bubsy* no eran gran cosa, pero al menos se podían jugar. Esto es un apocalipsis: *Bubsy 3D* es visualmente atroz, da dolor de cabeza y la impresión de estar sin acabar.



AWESOME POSSUM KICKS DR MACHINO'S BUTT
TENGEN, 1993

■ Vale, el lado ecologista del juego es muy bueno, y lanzaba un mensaje muy positivo, pero eso no redime a un juego que contamina la ranura de los cartuchos como este.



SOCKET
VIC TOKAI, 1993

■ Uno de los plagios de *Sonic* más desvergonzados, pero sin la diversión o la precisión de la mecánica. Para ser justos, tampoco había mucho que esperar de un personaje que es un cruce entre un pato y un enchufe.



PUNKY SKUNK
UKIYOTEI, 1996

■ Pese a su nombre, no es que le gusten especialmente los *Sex Pistols*, y su juego ya sonaba a gastado cuando salió en 1996. Como otras mascotas de esta lista, esta mofeta con actitud apesta.



WILD WOODY
SEGA, 1995

■ Regla número uno de los animales mascota: que sean animales. Honestamente: ¿quién pensó que un *lápiz* con actitud era una buena idea?



Nintendo Classic Mini

Una leyenda en la palma de tu mano

El 11 de noviembre celebraremos por todo lo alto el 30 aniversario de NES con una nueva consola, una reproducción a escala reducida de la mítica consola gris, con una calidad de imagen sin precedentes y 30 clásicos instalados en su interior. Ya la hemos catado.

Salvó a la industria del videojuego de la debacle y regresará a los hogares, 30 años después, con un tamaño reducido y una calidad de imagen con la que jamás llegamos a soñar en aquellas lejanas tardes de nuestra infancia. La legendaria NES regresa a las tiendas, con 30 clásicos en su interior y un mando idéntico al original, lista para conectarse a las televisiones modernas a través de un cable HDMI. Nosotros ya la hemos probado, y aunque un embargo no nos permite desvelar de momento algunos detalles de la consola, os podemos garantizar que os va dejar sin palabras.

Aunque lo primero que llama la atención de Nintendo Classic Mini es su reducido tamaño y peso, la gran sorpresa llega al encender el botón POWER. Al ser un lanzamiento global, los 30 clásicos incluídos en memoria corren a 60HZ, su velocidad original, lo que va a dejar perplejos a los que recuerdan los juegos con aquellas horribles franjas negras. Nintendo solía mimar las adaptaciones PAL de sus productos, por lo que en esos casos las diferencias no eran tan notables entre los lanzamientos europeos y japoneses/americanos. Pero no sucedía lo mismo con los cartuchos de third parties, asi que prepararos para experimentar *Gradius* y *Ghosts'N Goblins*, por citar dos ejemplos, tal y como fueron creados originalmente, con los enemigos trotando a toda pastilla y sus inolvidables bandas sonoras resonando con el ritmo preciso.

La magia que ha hecho posible esto no viene de Kioto, sino del otro lado de los Pirineos. Los franceses NERD (Nintendo European Research & Development) han sido los encargados de crear el sistema operativo de la nueva consola y la impecable

» La NES Classic Mini reposa sobre la consola original. El diseño es el mismo, pero la diferencia de tamaño (y peso) es más que evidente.





» El mismo día saldrá a la venta el pad, de manera independiente, a un precio sorprendente bajo: 9,99 euros.



emulación de los clásicos de NES. El cacharro es sencillamente alucinante. Los juegos de NES jamás se han visto mejor, y aguantan el tipo incluso en televisiores descomunales (pudimos comprobarlo en un TV de 70 pulgadas). Lo único que nos preocupaba es el retardo, pero no experimentamos ninguno al jugar con *Gradius*. Habrá que ver cómo se comporta en televisiones de gama más baja. La consola se alimenta a través de un micro USB. La caja no incluye el adaptador de corriente, pero, según nos comentaron en Nintendo, la idea original es acoplarla directamente a una de las tomas USB del TV para que se alimente de ella (el cable sí viene incluido).

El mando que acompaña a la consola es idéntico al original (el mismo acabado, peso y tacto) y puede utilizarse en Wii y Wii U para disfrutar de los clásicos NES de la Consola Virtual. Lo único que no nos gustó es que el cable es mucho más corto que en el mando original de NES, lo que sumado a la ligereza de la consola os podría costar más de un disgusto si os apasionáis demasiado al jugar a *Mega Man 2*.

La selección de juegos incluidos es de un gusto exquisito. Habríamos preferido ver *Castlevania III: Dracula's Curse* en lugar de la segunda entrega, pero se agradece la incorporación de *Final Fantasy* (inédito en Europa) y el injustamente olvidado *Startropics*. Y la incorporación de *Tecmo Bowl* tiene una explicación: en EE.UU. aman ese cartucho con fervor religioso. Incluso hoy en día predicen el resultado de la Super Bowl con el clásico de Tecmo.

Nos gustaría contar más cosas, pero tenemos las manos atadas hasta el lanzamiento de NES Classic Mini. Vale, es cierto que habría sido genial tener la opción de instalar más juegos, pero los 30 clásicos incluidos, sumados al robusto acabado del mando y la impecable emulación a 60HZ compensan más que sobradamente los 59,99 euros que cuesta la consola. Ahora que Nintendo nos saque una SNES Mini y ya podemos morir felices. *



» La NES Classic Mini junto a uno de los cartuchos originales de la 8-bit de Nintendo. Tremendo.



» La parte trasera tiene dos entradas: el HDMI y un puerto micro USB para alimentar la consola.

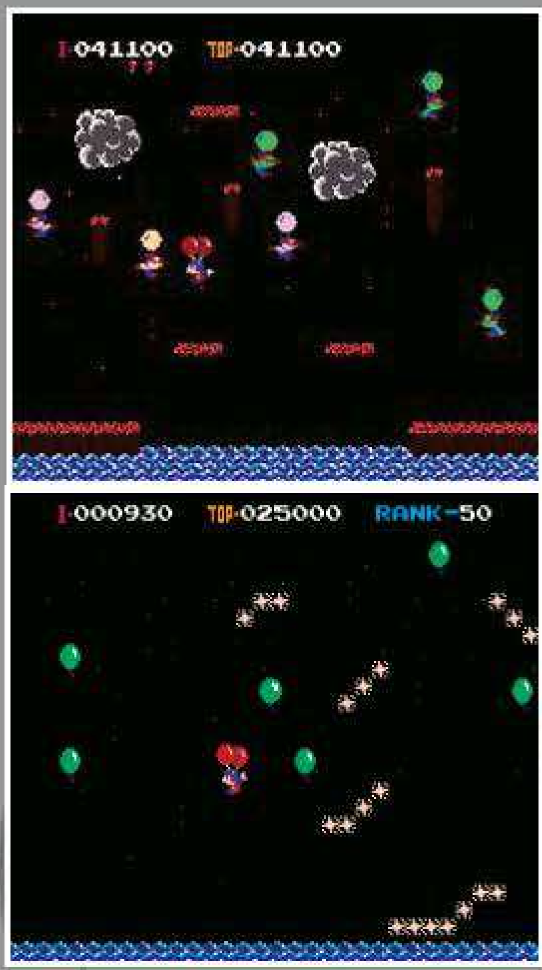


» El pad de NES Classic Mini y el de la consola original se parecen como dos gotas de agua.



» El tacto y el peso del mando de NES Classic Mini es idéntico al del pad original. Podrás aporrearlo a conciencia.

Los 30 juegos incluídos



BALLOON FIGHT

★ Año de aparición: 1985

★ Compañía: NINTENDO

Antes de ser una de los rostros más conocidos de la industria del videojuego, Satoru Iwata fue el programador de este sencillo juego de esquivar obstáculos en el aire. La inercia del movimiento y lo difícil que podía llegar a ponerse lo convirtieron en todo un clásico entre los primeros títulos de la NES. Su modo multijugador, si nos ponemos finos, podría considerarse un antecedente de los actuales modos horda de los shooters.





BUBBLE BOBBLE

★ Año de aparición: 1987 ★ Compañía: TAITO

Aunque muchos os acordaréis más de *Puzzle Bobble* (o *Bust-A-Move*, que también se llamaba así), el origen de esos Bub y Bob se remonta a esta coin-op de 1986, posteriormente adaptada a NES. Las burbujas eran su arma más mortífera, pues capturaban a los enemigos en ellas. Tenía un montón de trucos: un final auténtico solo desbloqueable en pareja, niveles ocultos, así como las corrientes de aire invisibles que te desviaban las burbujas.



CASTLEVANIA

★ Año de aparición: 1986 ★ Compañía: KONAMI

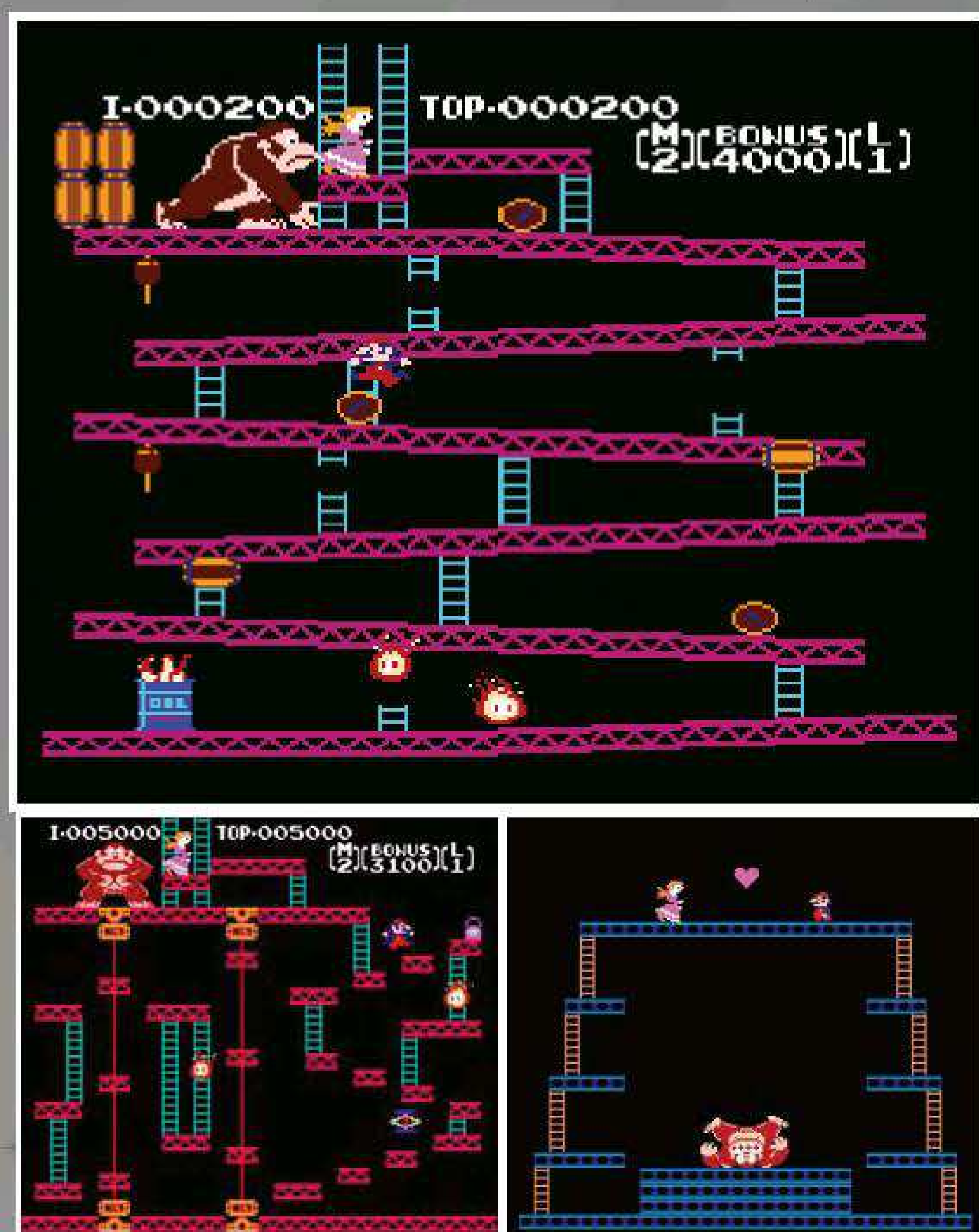
El primer juego de la saga tenía todo lo que marcaría la franquicia de durante las décadas posteriores: niveles complejos y llenos de color, enemigos puñeteros que aparecían en el peor momento de un salto difícil, objetos secundarios sin los cuales pasarte ciertos jefes era un martirio y una banda sonora memorable. Aunque te lo hayas pasado diez veces en PAL vas a alucinar con la velocidad del original NTSC.



CATLEVANIA II: SIMON'S QUEST

★ Año de aparición: 1987 ★ Compañía: KONAMI

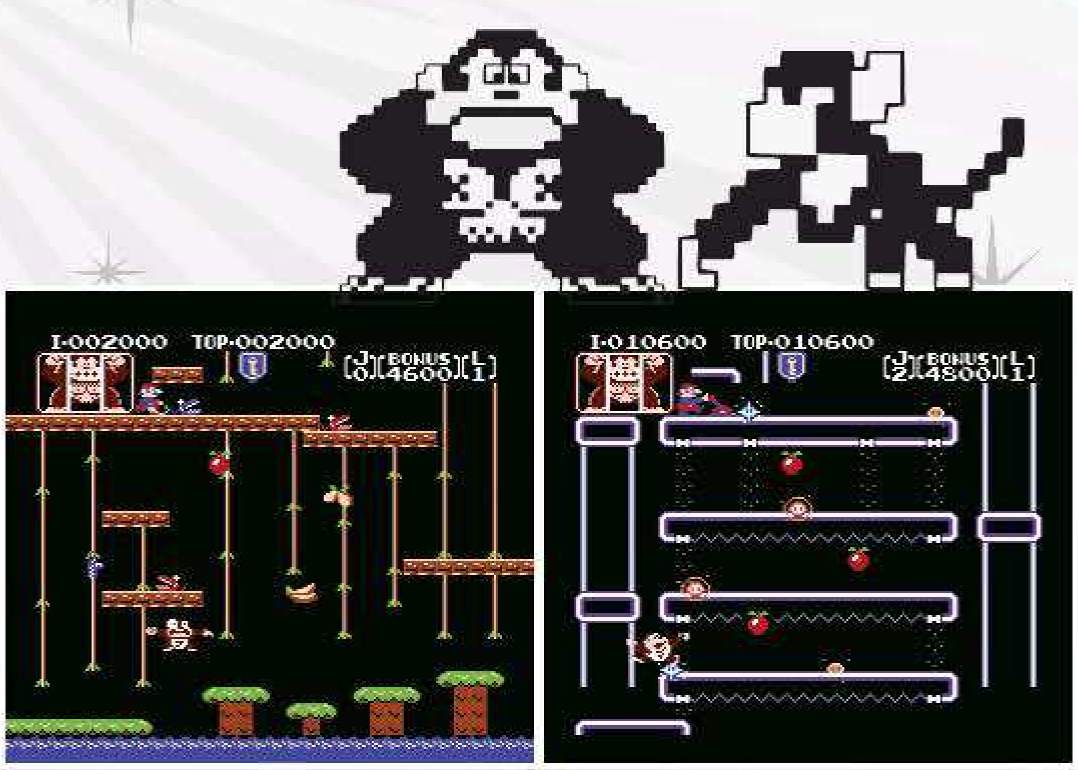
La primera parte es un hito, pero la secuela es tan repudiada por sus cambios como adorada por su rareza. Su ciclo de día y noche era algo único para la época y sus misiones y la obligada exploración de una villa para obtener pistas – a menudo, falsas – de por dónde había que ir, también eran algo innovador para el momento. Quizá Konami se pasó de obtusa y pasárselo sin guía era prácticamente imposible, pero sigue siendo un clásico. Aun así, habríamos preferido el tercero.



DONKEY KONG

★ Año de aparición: 1983 ★ Compañía: NINTENDO

Antes de que Mario tuviera nombre, Donkey Kong ya era una mascota dentro de Nintendo, incluso si era el villano de la historia. Saltar barriles y plataformas sigue siendo divertido pese a los 35 años que han pasado de su lanzamiento original en arcades. Su éxito en los salones recreativos fue lo que empujó a Nintendo a lanzarlo junto a la Famicom en 1983, catapultando la carrera de Shigeru Miyamoto dentro de la compañía.



DONKEY KONG JR.

★ Año de aparición: 1983 ★ Compañía: NINTENDO

Estamos ante una secuela bastante irreverente: Donkey Kong es ahora quien necesita ser rescatado, y de las manos del malvado Mario, ni más ni menos. Cómo han cambiado los tiempos… El hijo de Donkey se las tuvo que apañar para superar pantallas mucho más complejas y numerosas de las que su padre tuvo en su primer juego. Y, sí, esta es la única vez que Mario ha sido el malo en un videojuego.



DR MARIO

★ Año de aparición: 1990 ★ Compañía: NINTENDO

Aunque *Tetris* era el rey de los juegos de puzles por piezas, *Dr. Mario* se ganó muchos fans por su planteamiento ligeramente distinto y porque, bueno, Mario era médico y nos daba pastillas sin parar hasta matar a los virus de nuestro estómago. Su banda sonora, compuesta por el legendario Hirokazu Tanaka, era tremendamente pegadiza y, sí, también tiene un modo multijugador para dos.



DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE

★ Año de aparición: 1989 ★ Compañía: TECHNOS

Todo el mundo considera esta segunda parte muy superior a la primera, así que no nos extraña que Nintendo la haya seleccionado. Un brawler mítico repleto de enemigos, estética punk y rodillazos a cara de perro. El control es un poco extraño respecto a la primera entrega, pero te acabas acostumbrando. A diferencia del primer *Double Dragon* de NES, este sí incluye dos jugadores simultáneos.

EXCITEBIKE

★ Año de aparición: 1984

★ Compañía: NINTENDO

Uno de los juegos más icónicos de la NES y uno de sus primeros lanzamientos deportivos. Su control es complicado y había que estar muy pendiente del calor de la moto, de los obstáculos y de que no te la jugara un oponente, pero una vez le coges el truco, no hay nada más satisfactorio que clavar todos los saltos y aterrizar como un dios en cada rampa. Y si no se lo coges, siempre te puedes tronchar con la animación del piloto volviendo a por su moto.



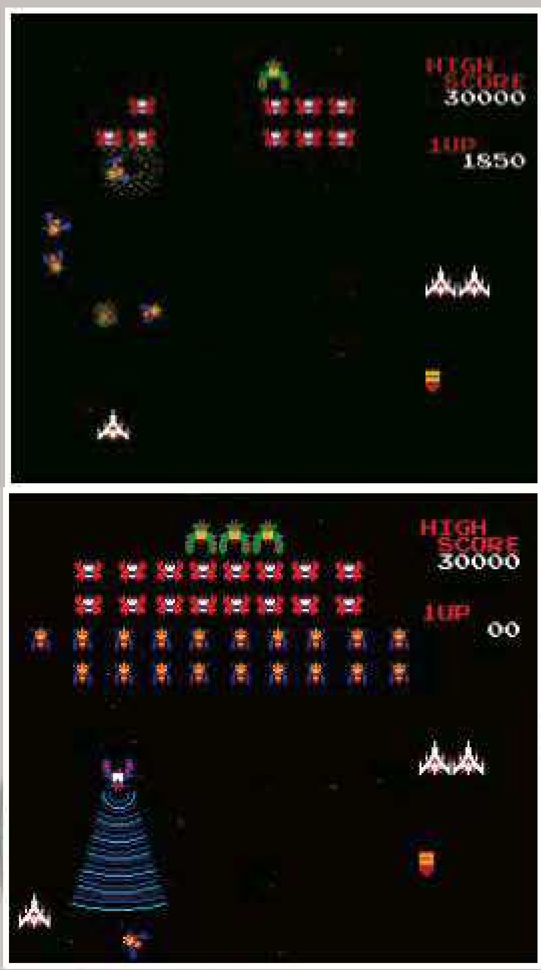


FINAL FANTASY

★ Año de aparición: 1987 ★ Compañía: SQUARESOFT

Quién se lo iba a decir a Hironobu Sakaguchi en 1987: el que creía que sería su último juego en la quebrada Squaresoft acabaría siendo el germen de una saga con más de 30 juegos hasta la fecha y con una popularidad durante sus primeras 10 entregas que nadie pudo igualar. Aunque los años no han pasado en balde, además de su valor arqueológico (y su innegable fetichismo para los fans de la saga), se agradece su incorporación al set porque jamás llegó a salir en las NES europeas.

Los 30 juegos incluídos

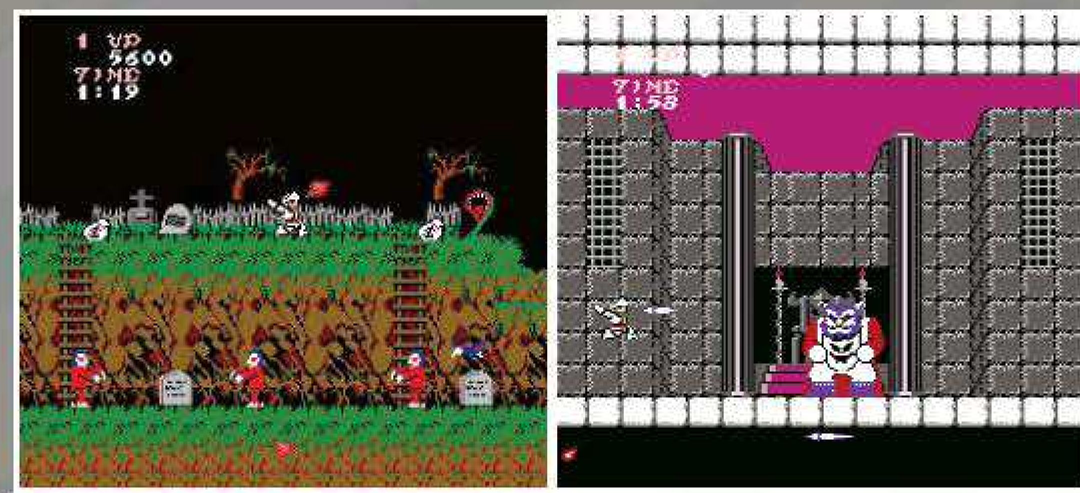


GALAGA

★ Año de aparición: 1985

★ Compañía: NAMCO

Galaga sigue siendo un juego endiabladamente difícil y adictivo en 2016, tanto como lo era en 1981 (llegó a Famicom cuatro años más tarde). Aunque *Space Invaders* siempre será el más conocido y rompedor de los shoot 'em ups retro, esta joya de Namco implementó algunas de las ideas que ahora son norma en el género. Eso sí, tu madre podía acabar con dolor de cabeza con los efectos de sonido de las naves alienígenas.



GHOSTS 'N GOBLINS

★ Año de aparición: 1986 ★ Compañía: CAPCOM

Fue el primer cartucho de Famicom de 128 KB de memoria y es un auténtico icono para los jugadores japoneses (de ahí que Nintendo lo lanzase en su breve sello de clásicos FC/NES para GBA). Duro y correoso como la recreativa original, el port de NES fue desarrollado por Micronics para Capcom. Si las pasásteis canutas con el cartucho PAL esperad a ver cómo se mueve a 60HZ.



GRADIUS

★ Año de aparición: 1986 ★ Compañía: KONAMI

La recreativa de *Gradius* (conocida en estos lares como *Nemesis*) revolucionó los matamarcianos con la incorporación de la barra de armas, mientras que el port de NES introdujo algo tan icónico como el Código Konami. Aquella mítica combinación de botones, que regresaría en posteriores lanzamientos para NES, funciona en esta recopilación. Si pausas el juego y la ejecutas obtendrás todas las armas de Vic Viper.



ICE CLIMBER

★ Año de aparición: 1985 ★ Compañía: NINTENDO

Ice Climber debería haber añadido una s al final de su nombre, pues siempre fue mucho más divertido en compañía. Como plataformas vertical y arcade, era dificilísimo: tenía suelos en movimiento, enemigos que siempre te buscaban en el peor momento y había que pensar bastante para ver cuál era la mejor ruta para avanzar. Fue muy popular en Europa porque se vendió durante un tiempo junto con la NES.

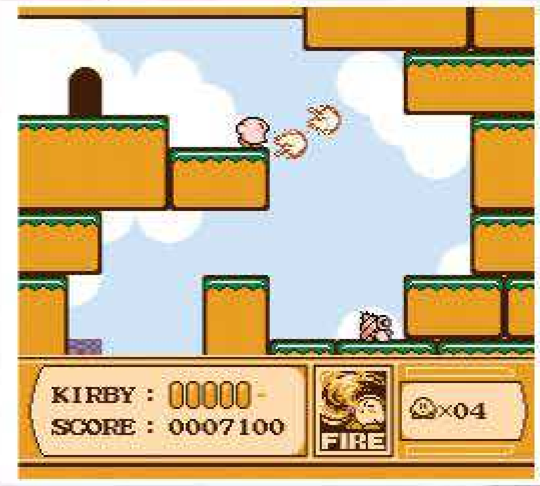


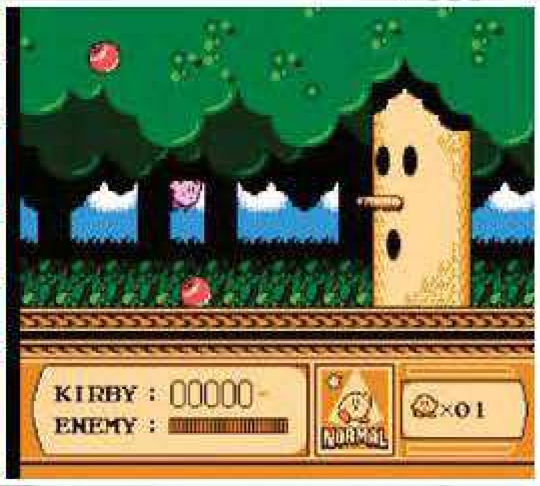
KID ICARUS

★ Año de aparición: 1986 ★ Compañía: NINTENDO

En Japón no se enteraron muy bien de cómo iba la mitología griega, y eso queda patente en *Kid Icarus*. Pit, un querubín con arco y daga, tiene que salvar a la diosa Palutena encontrando tres tesoros sagrados. Y aunque en su día no gustara demasiado, es un clásico por la asombrosa mezcla de géneros que se sacaron de la manga. La franquicia regresó triunfalmente décadas más tarde, con *Kid Icarus Uprising* para 3DS.







KIRBY'S ADVENTURE

★ Año de aparición: 1993 ★ Compañía: NINTENDO

La Game Boy vio nacer a Kirby, pero para su secuela, Masahiro Sakurai y compañía lo llevaron a la NES. Así, la bola rosa se luciría con su color en la tele y podría hacer nuevas cosas, como copiar las habilidades de los enemigos. Efectivamente, en el primer juego la habilidad más reconocida de Kirby aún no se había implementado, así que casi podría considerarse que este fue su primer juego de verdad.

MARIO BROS.

★ Año de aparición: 1983

★ Compañía: NINTENDO

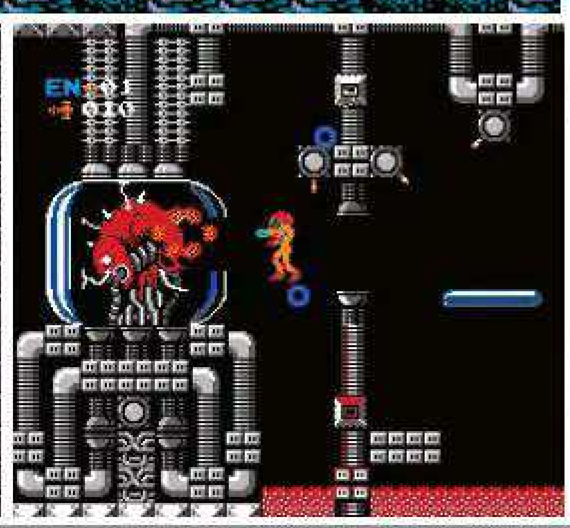
No confundamos con *Super Mario Bros.*, ya que antes de que Mario y Luigi salvaran princesas, eran fontaneros de verdad que desatrancaban alcantarillas en Nueva York, luchando contra medusas, tortugas y más bichos feos de los bajos fondos. Su espíritu arcade delata su origen, pues es la conversión de una recreativa lanzada apenas unos meses antes que la versión doméstica.











METROID

★ Año de aparición: 1986 ★ Compañía: NINTENDO

Samus Aran fue una de las primeras mujeres protagonistas en un videojuego, algo que en su día solo se descubrió cuando se acababa el juego. Llegar al final no era sencillo: los laberintos del planeta Zebes están llenos de trampas y enemigos, pero también de poderes para mejorar tus habilidades y convertirte en una heroína poderosísima. Era más que evidente, el clásico producido por Gunpei Yokoi no podía faltar.





MEGA MAN 2

★ Año de aparición: 1988 ★ Compañía: CAPCOM

Considerado por muchos el mejor de la saga en su etapa de 8 bits, *Mega Man 2* refinó muchas de las ideas del original, amplió el número de pantallas y jefes, alargó la recta final y no bajó ni un poquito la dificultad. A día de hoy, nos sigue sorprendiendo cómo Capcom pudo crear unas melodías tan complejas en NES, a la vez que consiguieron unos gráficos tan distintivos. Duro pero tremendamente satisfactorio.



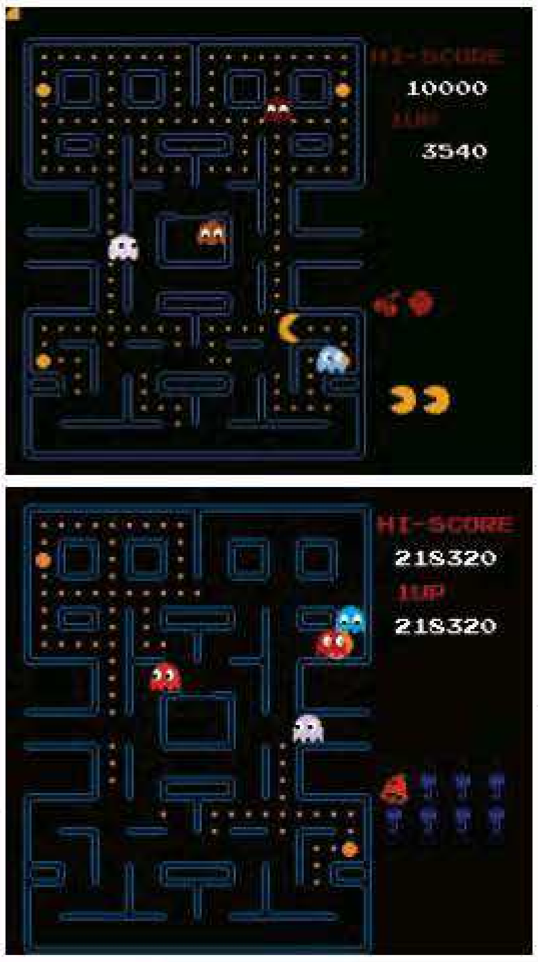


NINJA GAIDEN

★ Año de aparición: 1988 ★ Compañía: TECMO

En Europa, originalmente lo conocimos como *Shadow Warriors*, pero en las siguientes entregas la saga recuperaría su nombre original. Un juego de acción en scroll lateral dificilísimo y con jefes que desesperaban, pero sus gráficos eran muy fluidos y veloces, lo que ayudaba a sentirse como un ninja de verdad. Mención especial para sus espectaculares intros. Marcaron época, bajo la denominación Tecmo Theater.

Los 30 juegos incluídos

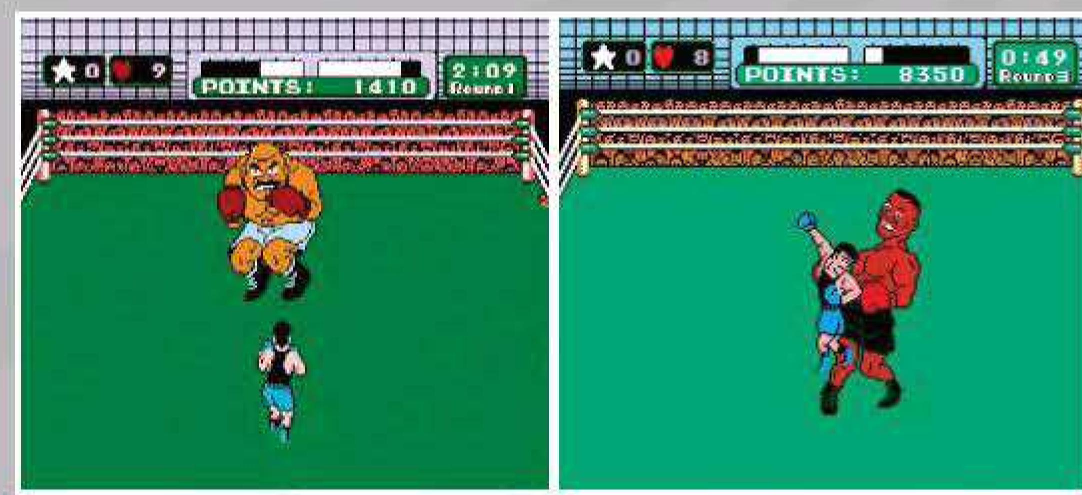


PAC-MAN

★ Año de aparición: **1984**

★ Compañía: **NAMCO**

Pac-Man es un juego que no conoce prácticamente nadie y que no sabemos muy bien por qué lo ha metido Nintendo en esta recopilación. Eso de evitar fantasmas mientras tragamos bolas en un laberinto que no obedece a las leyes de la física seguramente no triunfó casi en su día, ni en arcades ni en consolas. ¿Y su protagonista? Esa cosa amarilla sin ojos seguro que jamás fue un icono de la cultura popular. Sí, estamos de coña.



PUNCH-OUT!!

★ Año de aparición: **1987** ★ Compañía: **NINTENDO**

Cuando la gente se queja de lo difíciles que son los parries en los juegos de lucha de hoy en día, deberían intentar hacer uno en *Punch-Out!*. Este juego de boxeo es todo un clásico, no solo porque el jefe final era el mismísimo Mike Tyson (aunque posteriormente desapareció en la reedición del juego), sino porque exigía concentración, precisión y un autocontrol bestial para no partir el dos el mando cuando un solo golpe te enviaba al suelo tras una partida perfecta.



STARTROPICS

★ Año de aparición: **1990** ★ Compañía: **NINTENDO**

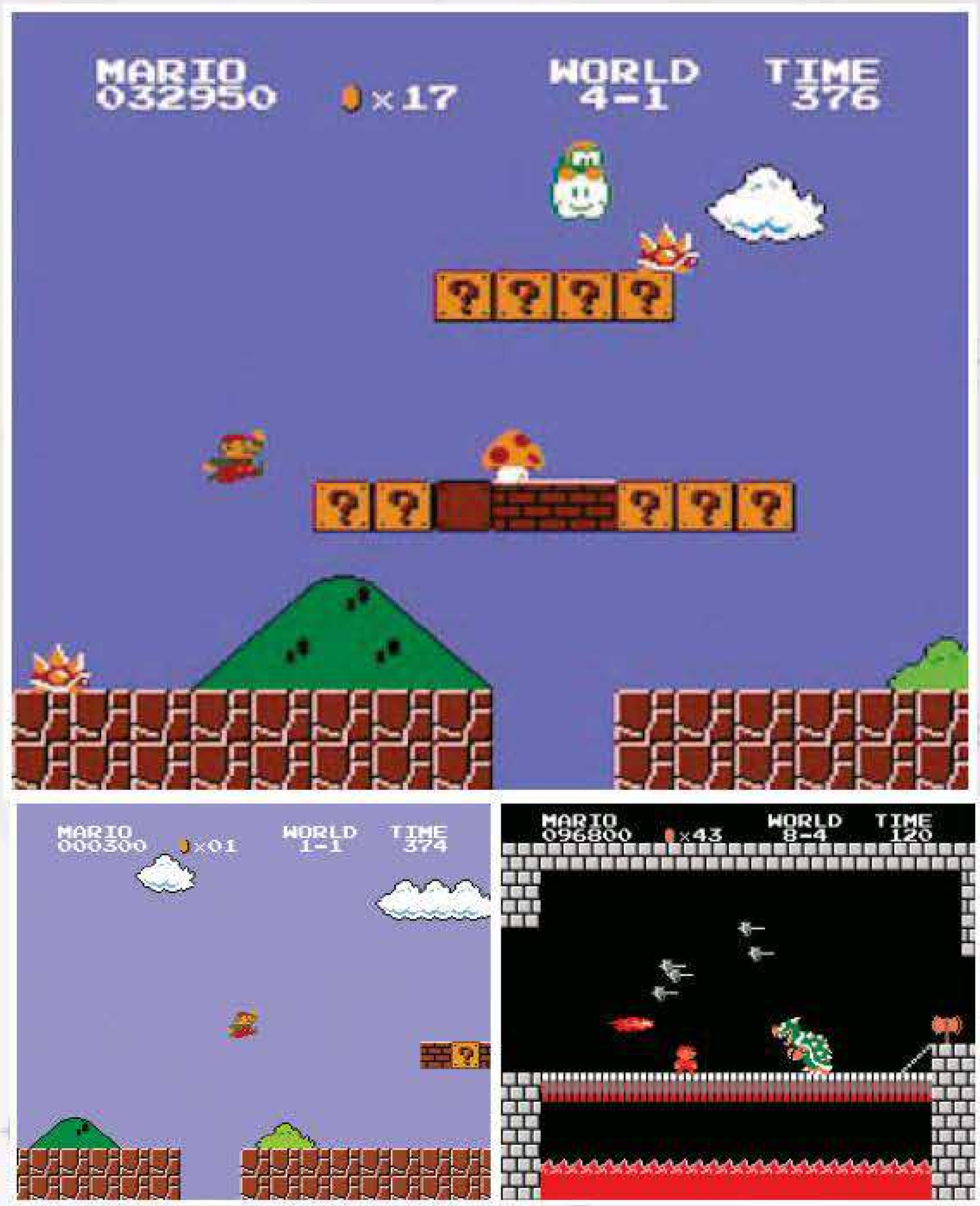
Posiblemente este sea uno de los juegos más olvidados de la lista, así que menos mal que está Nintendo para recuperarlo. Mike tiene que salvar a su tío arqueólogo de una isla tropical, tanto a pie como en submarino, y el resultado es un juego de rol y aventuras lleno de señores sin camisa y gordos que te dan pistas y de cuevas, un poquito al estilo de *Zelda*. Curiosamente, jamás llegó a distribuirse en Japón, solo en EE.UU. y Europa. Un motivo más para que los japoneses se lancen a por la NES Classic Mini.



SUPER C

★ Año de aparición: **1990** ★ Compañía: **KONAMI**

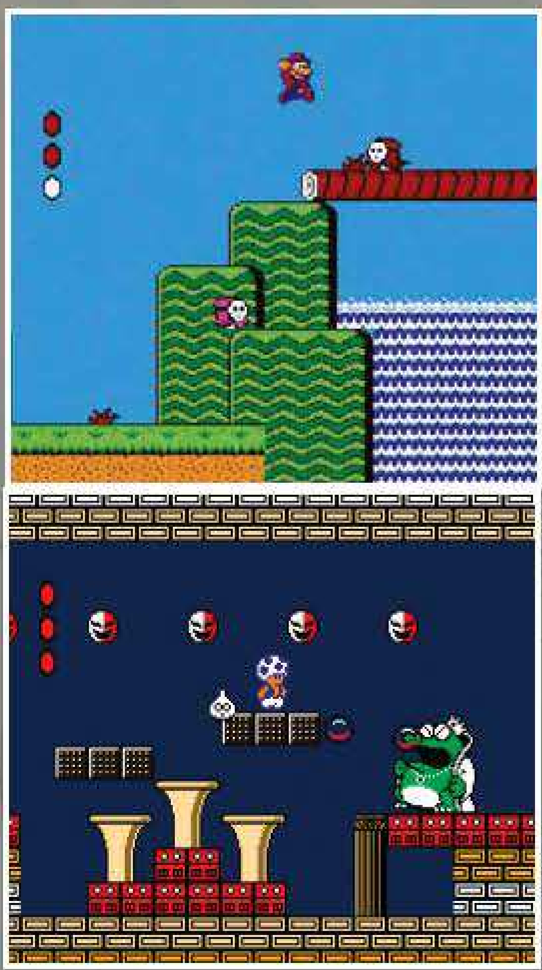
También conocido como *Super Contra* en su Japón natal. Nintendo no ha incluido el primer *Contra* porque la secuela tiene más niveles, más power-ups, mejores gráficos, más enemigos y más de todo, en general. Introdujo algunos escenarios en perspectiva cenital que daban cierta variedad a su fórmula y que permitían encuentros contra múltiples enemigos. Su ritmo endiablado se ha mantenido intacto con los años.



SUPER MARIO BROS.

★ Año de aparición: **1983** ★ Compañía: **NINTENDO**

Qué decir del juego que evitó que la industria completa de los videojuegos se viniera a pique tras el fiasco de Atari en EE.UU. Nintendo creó el juego de plataformas ideal, con un diseño sencillo, una jugabilidad redonda y un protagonista icónico que se volvería tan conocido y mantendría una popularidad tan alta que hasta el Primer Ministro japonés se disfrazó de él para promocionar los Juegos Olímpicos de 2020.

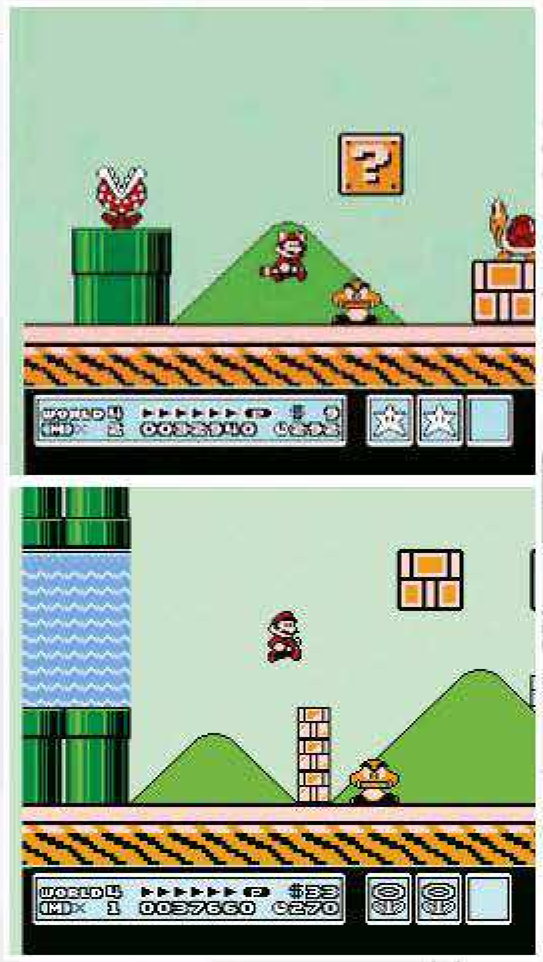


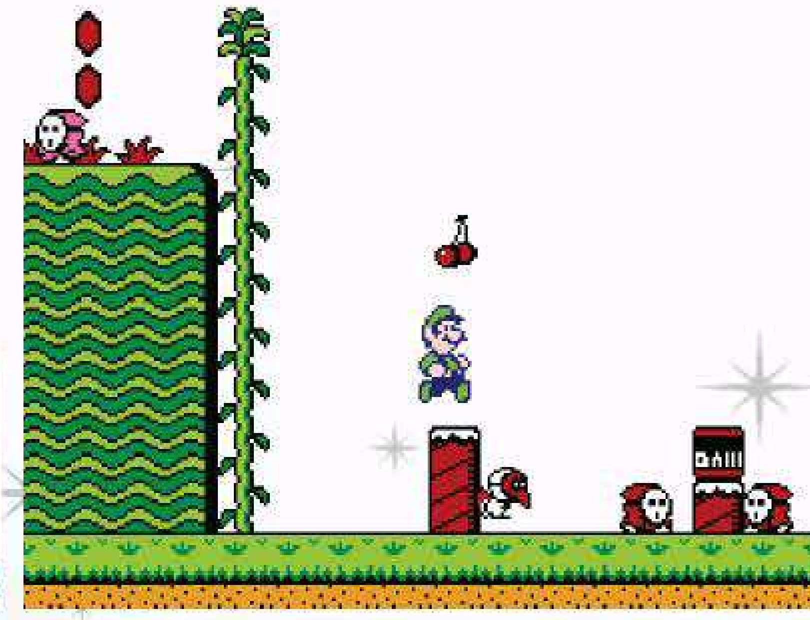
SUPER MARIO BROS. 2

★ Año de aparición: 1988

★ Compañía: NINTENDO

La historia de este juego es curiosa: la secuela de *Super Mario Bros.*, que nosotros conocimos como *The Lost Levels* cuando se lanzó en *Super Mario All Stars*, no gustaba mucho en Nintendo, así que la compañía cogió un juego llamado *Doki Doki Panic* y sustituyó a sus personajes por Mario, Luigi, Peach y Toad. La jugabilidad no tenía nada que ver con la saga, pero a nadie pareció importarle demasiado…



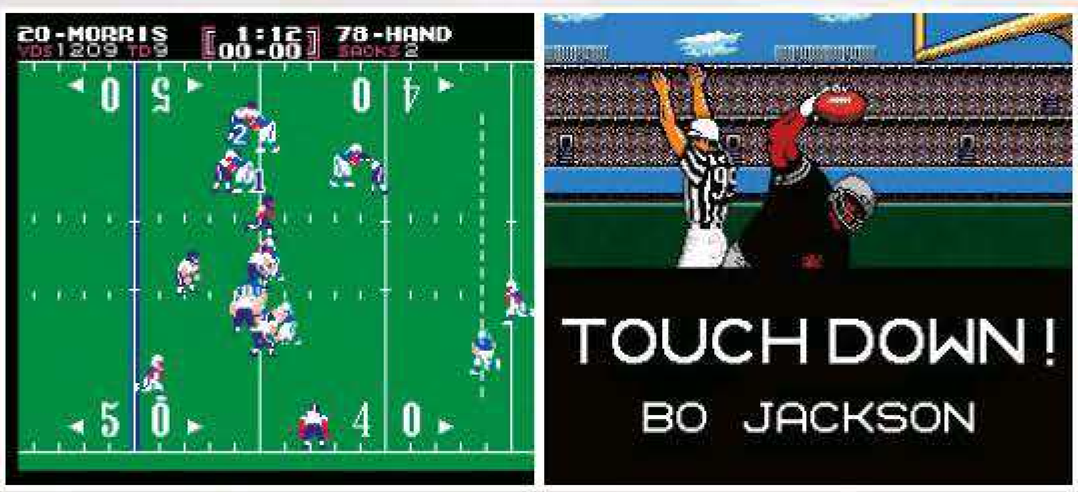


SUPER MARIO BROS. 3

★ Año de aparición: 1988

★ Compañía: NINTENDO

Parecía imposible superar un hito como *Super Mario Bros.* pero Nintendo lo logró con *Super Mario Bros 3*, posiblemente el mejor cartucho de la historia de NES. De pronto, Mario se puso las orejas de mapache y nada volvió a ser igual. Sus extensas fases, sus mundos llenos de secretos y el carisma que rebosaba el apartado gráfico, los enemigos y la música quedaron grabados a fuego en la memoria de una generación.



TECMO BOWL

★ Año de aparición: 1989 ★ Compañía: TECMO

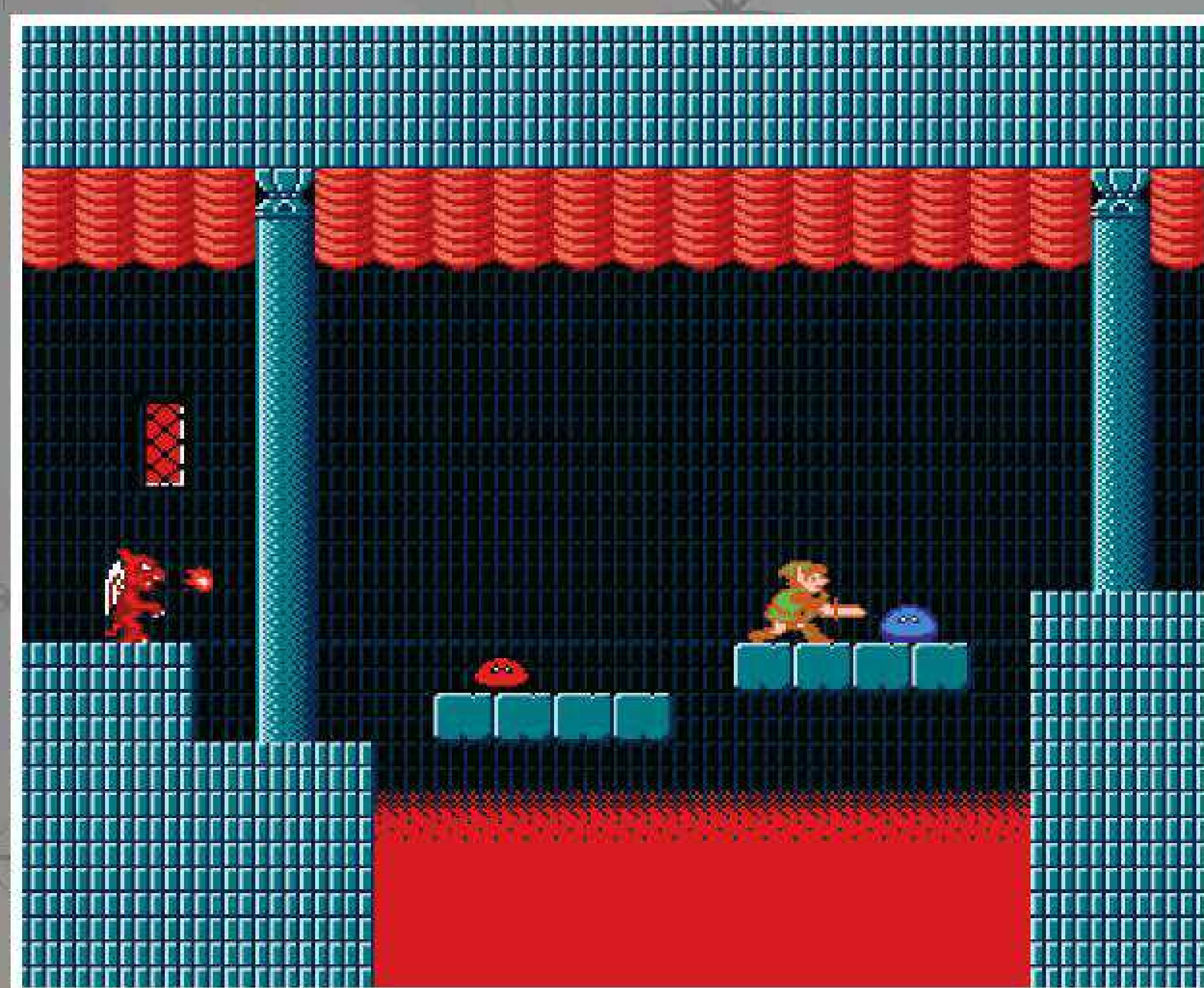
Esta recopilación no tiene demasiados juegos deportivos, pero *Tecmo Bowl* no está aquí por meter alguno más, sino porque era un juegazo. Incluso si no pilotas nada de fútbol americano Tecmo te enamorará con este juego sencillo y divertido con doce equipos, estrategias y un montón de posibilidades, algo admirable para un cartucho tan antiguo. Y por supuesto que tiene multijugador para dos. Los yanquis lo adoran.



THE LEGEND OF ZELDA

★ Año de aparición: 1986 ★ Compañía: NINTENDO

Otro de esos juegos que definió a una generación. La fórmula que Miyamoto creó para su primer Zelda era brillante: un mundo abierto, donde podíamos superar mazmorras en el orden que quisiéramos y donde nos íbamos convirtiendo poco a poco en un héroe definitivo, ganando poderes y armas. Este juego sería el germen de algo realmente gransioso. Y, por supuesto, podrás grabar tu partida "en el cartucho".



THE LEGEND OF ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

★ Año de aparición: 1987 ★ Compañía: NINTENDO

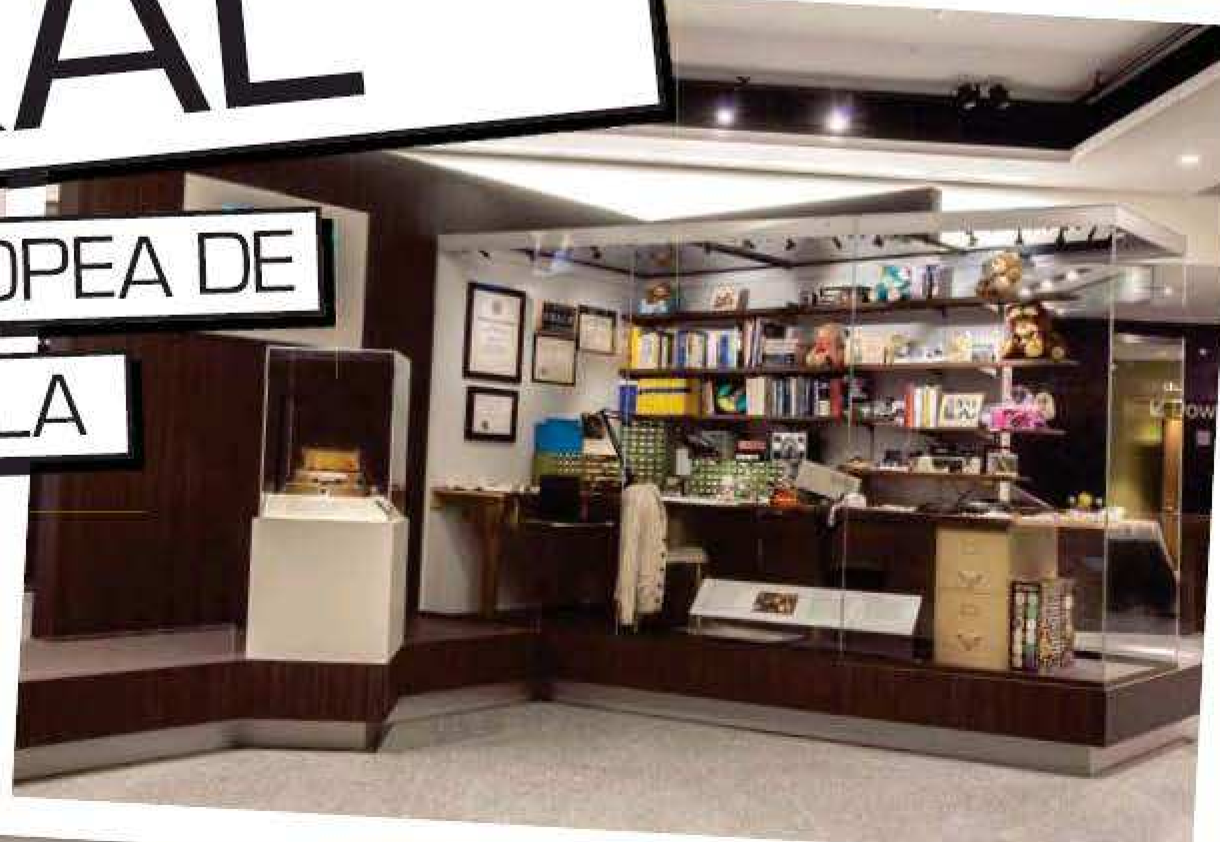
Mucha gente recuerda el chistecito de 'I AM ERROR' de *The Adventure of Link*, o que es la única secuela directa hecha de un *Zelda*; pero pocos recuerdan lo difícil y original que era (ahora tendréis una nueva oportunidad de descubrirlo). Las diferencias con respecto a la primera parte, pues se trata de una aventura en scroll lateral, no le quitan ni un poquito de mérito: era bonito, era largo y daba gusto luchar contra cualquier enemigo, pues siempre corrías un gran peligro. El *Dark Souls* de los *Zelda*.



▶ La Overkal y sus controladores. Nótese el acabado en "madera", todo un clásico de los 70.

OVERKAL

LA PRIMERA CONSOLA EUROPEA DE LA HISTORIA ERA ESPAÑOLA



Cuando fui consciente, por primera vez, de la existencia de una desconocida máquina fabricada en España llamada Overkal me prometí a mí mismo que llegaría hasta donde hiciese falta para sacar a la luz el máximo posible de información sobre ella. Esta es la crónica personal de tres años tirando de finos hilos, de llamadas, de correos y de callejones sin salida con el fin de desvelar qué se esconde tras la Overkal, la primera consola europea de la historia.

Por Marçal Mora



ARRIBA: Escaneando este código QR podrás ver la Overkal en funcionamiento.
DERECHA: El frontal de la caja de la Overkal trae consigo una explicación completa sobre la misma.

LOS PRECEDENTES

En 1966, Ralph H. Baer[1] se encuentra en Nueva York, esperando a alguien – no recuerda a quién – sentado en unos escalones en el exterior de una terminal de autobuses. La idea de jugar a juegos usando un televisor doméstico vuelve a su cabeza. Y vuelve porque ya había estado allí. En un trabajo previo en Loral[2] sugirió esa misma idea pero la respuesta fue que lo olvidase, que no tenía tiempo para eso. Pero ahora está en Sanders[3] y la idea vuelve. Recuerda que al día siguiente llega a su oficina, se sienta, y escribe un documento de cuatro páginas[4]. Ese documento, sin hablar de interactividad, pondrá las bases de todo lo que vendrá más tarde: conectar algo a un televisor y jugar a juegos con el sistema. Unos días más tarde, Baer pone a un técnico a construir el juego de televisor #1. No lo llaman así, pero eso es. Una demostración de cómo poner un punto en pantalla, moverlo y darle color. Una vez hecho esto, nada pasará durante meses (comunicación personal en Oral History of Ralph Baer, 12 de octubre, 2006).

La historia que lleva desde la aparición de la Brown Box (primer prototipo) entre 1967 y 1968 hasta el lanzamiento comercial de la Magnavox Odyssey en agosto de 1972 es fascinante y una lectura obligada, pero no es este el objetivo de este artículo. El propio Ralph H. Baer la cuenta con todo tipo de detalles, pruebas y documentos en su libro seminal Videogames: In the Beginning (Baer, 2005). Y lo más importante, lo hace sin pelos en la lengua. A Baer le debemos mucho más que la Odyssey. Sí, por difícil que parezca, le debemos más que la primera consola de la historia. A Baer le debemos, directamente, la historia. Ingeniero meticuloso como pocos, anotó fechas, datos y pensamientos de todo el proceso creativo y comercial. Su libro es un documento único, ejemplar. Gracias a él disponemos del génesis del entretenimiento electrónico sin incertidumbres, sin dudas, sin polémicas. Y también gracias a él todo esto está disponible tanto a la vista pública como en el Smithsonian National Museum of American History, al que donó sus unidades de prueba, sus modelos de producción, sus notas y sus esquemas en 2006. Los archivos están guardados en el mismo museo que incluso, en 2014, el año de la muerte del genio, se encargó de preservar su taller al completo, habitación que a día de hoy preside el ala de innovación del Smithsonian.

LA ODYSSEY FUERA DE ESTADOS UNIDOS

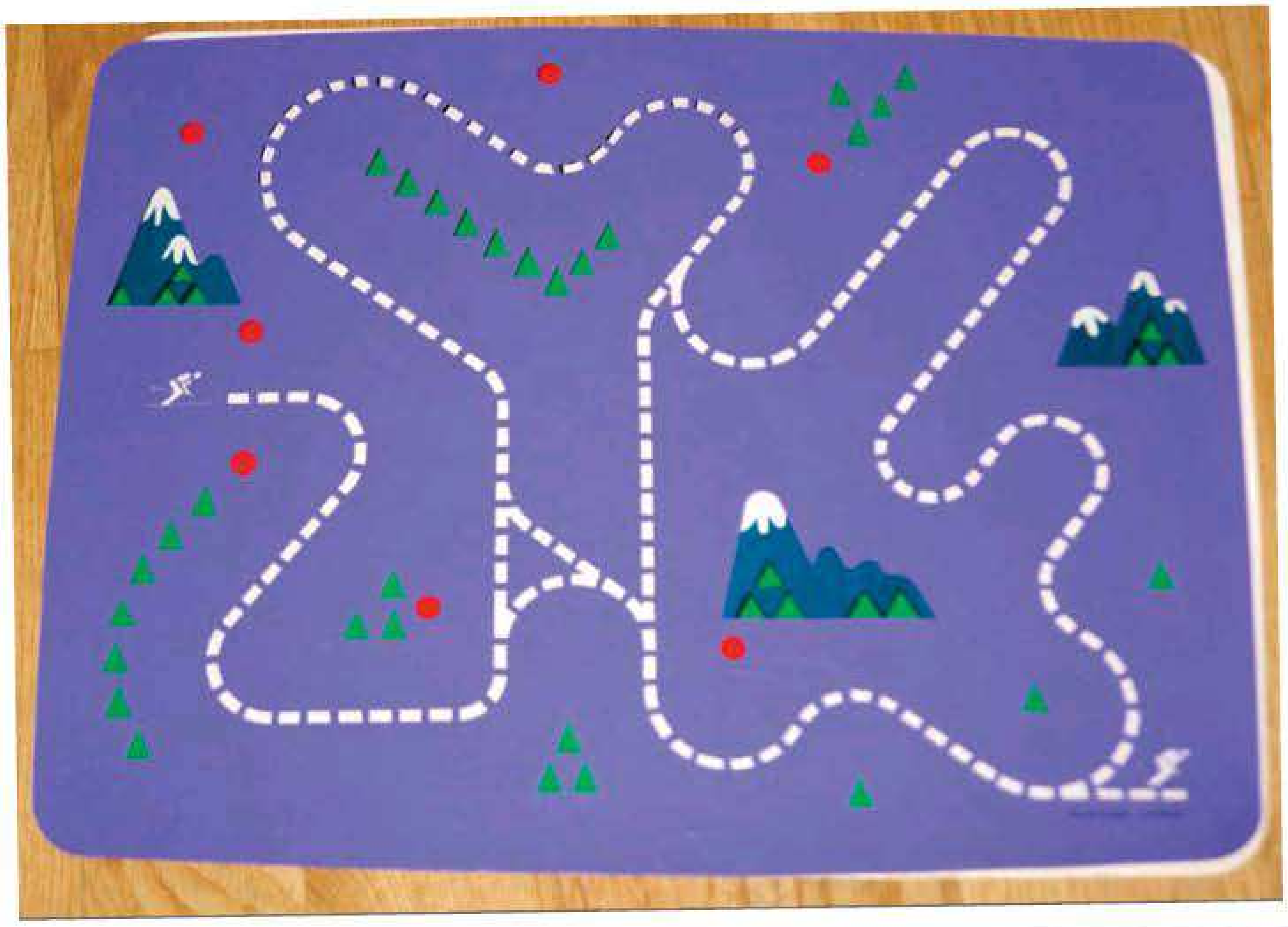
Magnavox Odyssey pasará a la historia como la primera consola doméstica de la historia y varios centenares de miles de americanos tendrán una en sus casas. La Magnavox Odyssey también se exporta a varios países, entre los que no está España. Alemania, por ejemplo, recibe su adaptación de mano de ITT Schaub-Lorenz que la vendió a finales de 1973 con el nombre de Odyssee. Pero, ¿qué pasa en España?

Pues, ciertamente, algo curioso. Lamentablemente no se sabe quién, pero alguien entra en contacto con la Odyssey. Alguien experto en electrónica, capaz de entender el interior de esa máquina, capaz de emular a Baer. Hay al menos tres clónicas conocidas de la Odyssey. Una en Argentina (Telematch de Panoramic), otra en Suecia (Kanal 34) y una en España, llamada Overkal. Y la Overkal, el clon español, es a la vez la más temprana y la más curiosa de todas ellas. En las palabras del propio Baer:

"Sea como sea, esta es una unidad interesante obviamente diseñada por alguien que sabía lo que hacía, un diseño pirateado con interruptores en vez de cartuchos. Me gusta la idea, si hubiese puesto más interruptores hubiese podido usar no tan sólo todos los juegos de Odyssey sino que incluso más. Pero claramente no era ese el objetivo, que era hacer algo vendible... igualmente, ¡listo pero un freak!" (Comunicación personal a Winter, 1996).

David Winter, de hecho, tiene mucho que ver con todo esto. A principios de los 2000, Winter se dedicaba a escribir a los propietarios de clones de Pong para comprar sus artículos.

1. **Ralph Henry Baer** (nacido Rudolf Heinrich Baer, 8 de Marzo de 1922 – 6 de diciembre de 2014). Inventor de la Magnavox Odyssey y padre de la consola doméstica y los juegos mostrados en una pantalla de televisión.
2. **Loral Corporation**, empresa de defensa fundada en 1948 y desaparecida en 1996, especializada en radares.
3. **Sanders Associates**, empresa de defensa fundada en 1951 y vendida en 1986, especializada en electrónica.
4. **Disponible en** http://www.ralphbaer.com/video_game_history.htm.



▶ *Una de las transparencias que se podía colocar en el televisor. En este caso, Ski.*

****

La existencia de tan pocas fuentes hace que verificar la información sobre la consola sea una quimera. Sin ir más lejos, el propio Winter menciona en su página que la Overkal disponía de siete juegos, cuando la caja anuncia claramente que son ocho.

****

▶En uno de estos intercambios, contactó con un madrileño que había comprado una en El Rastro. La elevada cantidad de dinero que le dio para comprarla sorprendió a más de uno y empezó la curiosidad sobre la máquina. Overkal es un sistema raro y desconocido. Se cree que data de 1973 (lo que lo convertiría en la consola europea más antigua de la historia[5]), pero no hay fecha oficial de lanzamiento ni documentación que la confirme. Por no haber, no dispone tampoco de ningún tipo de licencia de Magnavox. Lo que voy a contar es una historia que empieza en 2013 cuando, al investigar para dedicar un artículo a la Magnavox Odyssey, me topé con la enigmática Overkal. Tres años de frustración y una amarga conclusión, testimonios y buenas personas que han ayudado hasta dónde han podido y con las que estaré siempre en deuda. Esta historia es, en gran parte, suya. ¿Me acompañan?

LA OVERKAL

El 3 de abril de 2013, tras publicar el mencionado artículo, recibo un correo electrónico de alguien llamado Fernando. En él me cuenta que, tras leer el fragmento dedicado a la Overkal – muy limitado por aquel entonces – quería añadir algunos detalles. Él era propietario de una unidad, comprada hacía aproximadamente 40 años, en perfecto estado y que funcionaba. Según él, solo había perdido los billetes para jugar a la ruleta. Además, me contaba que llevaba un año peinando Internet en búsqueda de información y otras unidades y que había identificado unas siete. Se ofrecía a aportarme información y, además, me daba un par de pistas: la consola fue comprada en El Corte Inglés y su pegatina con el precio tenía un número de cuatro cifras que no era capaz de leer.

Fuese como fuese, ese correo despertó mi curiosidad. Una consola que podría ser la primera consola hecha en Europa de la historia. Que, además, era española. Que Baer consideraba interesante. Que fue vendida en sitios como El Corte Inglés, al acceso de cualquiera. Y de la que, por no saber, no se sabía ni el precio.

El 13 de abril visité a Fernando que, por casualidad, era prácticamente vecino. Ante mí, una Overkal en buen estado estético con su caja y sus manuales, listos para ser explorados.

LA MÁQUINA Y SUS JUEGOS

La Overkal tiene un parecido más que razonable a la Magnavox Odyssey, lo que parece confirmar que se trata de un clon en toda regla. No obstante, se vendía en El Corte Inglés – algo que no deja de ser curioso teniendo en cuenta su posible carácter pirata, pero tampoco sorprende – y tiene algunas diferencias estéticas. Sus creadores debieron haber probado la Magnavox Odyssey, puesto que eliminaron dos de sus debilidades: uno, los cartuchos de jumpers, sustituyéndolos por un inteligente sistema de interruptores; y dos, los mandos, que estaban permanentemente conectados a la consola, evitando la problemática que tenía la Magnavox Odyssey original con los contactos. Los mandos son idénticos; de hecho, sólo traducen el texto. Ambos tienen el mismo tacto, el mismo peso y el mismo sistema de apertura. Es algo particular, puesto que uno diría que parecen incluso del mismo fabricante, cosa que, probablemente, no tenga demasiado sentido, pero quién sabe.

La existencia de tan pocas fuentes hace que verificar la información sobre la consola sea una quimera. Sin ir más lejos, el propio Winter menciona en su página que la Overkal disponía de siete juegos, cuando la caja anuncia claramente que son ocho: carreras espaciales, esquí, tenis, tenis de mesa, persecución, fútbol, ruleta y ataque submarino.

Curiosamente, la Overkal difiere de la Odyssey en varios puntos:

- **USA BOTONES**, en vez de cartuchos de contactos, para seleccionar el juego.
- Solo dispone de **OCHO JUEGOS**.
- **NO TENÍA RIFLE DE LUZ**. No está claro cuál es el motivo, aunque podría ser por coste. No tendría sentido que fuese por desconocimiento, ya que la Odyssey tenía referencias al

5. Anticipándose a la Home TV Game de Videomaster (UK), de 1974.
6. Caja, habitualmente metálica, usada para conmutar distintas entradas (en este caso, consola y televisor).

rifle y sus juegos en el propio manual de la consola.

- **LOS MANDOS DE CONTROL** de la Overkal van conectados directamente a la placa. En la Odyssey se podían quitar y poner. En este caso iba a beneficio del propietario, porque en la Odyssey original los conectores se dañaban con relativa facilidad.
- **LA CIRCUITERÍA** es increíblemente similar a la Odyssey, incluso algo más elegante, con las adaptaciones necesarias para la conexión a las televisiones españolas. Y aunque tenga una conexión directa por antena mantiene la switchbox[6] original, algo que se supone que es por si algún televisor mantenía una entrada distinta.

EL PRECIO Y SU VENTA

Una de las cuestiones que parece poder definirse ya es el precio. Un folleto adquirido por un amable usuario, Adrián Morcillo (comunicación personal, 17 de junio, 2015), que anuncia la Overkal como "el tercer canal" – se entiende que tras la uno y la dos de Televisión Española, únicas disponibles en esa fecha – arroja luz sobre un tema clave, el coste. Pagada al contado, la Overkal se podía obtener por 9.400 pesetas, a las que se debería añadir 150 pesetas por el envío. La opción a plazos permitía una entrada de 2.490 pesetas con ocho mensualidades adicionales de 995 pesetas cada una (lo que daría un precio completo de 10.450 pesetas), más el envío. Así pues, la Overkal estuvo disponible a través de la compra por correo. Como mencioné antes, también estaba disponible en El Corte Inglés. Los dos ejemplares identificados como comprados allí arrojan dos precios distintos, pero coherentes con el resto de datos. La máquina de Fernando muestra un precio ininteligible que, por la forma, podría ser o bien 8.000 o bien 9.000 pesetas que, teniendo en cuenta su compra al contado en los grandes almacenes, se parecería a las 9.400 pesetas mencionadas anteriormente. Otra imagen, de una subasta antigua, arroja otro precio: 5.900 pesetas, escritas a mano, en el formato habitual de las liquidaciones de producto o inventario de El Corte Inglés. Como referencia, 10.000 pesetas en 1974 equivalían, aproximadamente, a dos veces el salario mínimo.

PROMODISA (PROMODIS S.A.)

El folleto, además, dejaba bien claro que una empresa llamada Promodisa era quién vendía la Overkal por correo. Tras una búsqueda intensiva localicé una compañía, llamada Promodis S.A, que por fechas (fundada a finales del 73) podía cuadrar. Tras llamar al registro mercantil con el NIF correspondiente, me comunicaron que solo había dos apuntes sobre la misma: su creación y su disolución. Tras una petición formal (y pasar por caja) me hice con copias de dichos documentos. La información presente en ellos contenía datos interesantes.

Primero, y quizás más importante, era la empresa que buscaba. Fundada el 19 de noviembre de 1973, su principal actividad era la "promoción y venta directa de todo tipo de artículos de consumo mediante venta directa a través de correo, operaciones de reparto y cualquier otro tipo de servicio o distribución". Así que había dado en el clavo, aunque eso tenía algo positivo y algo negativo. Positivo fue conocer a quién seguía vivo de dicha empresa (o mejor dicho, de su matriz). Negativo fue darme cuenta, enseguida, que Promodisa tenía poco que ver con la Overkal, más allá de haberla vendido puntualmente. Intenté contactar con varios de los nombres, pero se trataba de personas, ya mayores y retiradas, de la más alta élite barcelonesa. Contactos con las editoriales implicadas, con los servicios del Parlament de la Generalitat, con las asociaciones de exparlamentarios… sin resultado. Al final, siempre lo mismo. Uno tuvo que tirar de contactos para llegar a uno de los nombres; nombre que me contó todo lo que sabía.

Y es que la historia que hay detrás de Promodisa es tan fascinante como representante del mundo editorial de la España de los 70. La conocida Editorial Seix-Barral, fundada en 1911 como empresa de artes gráficas y refundada por Victor Seix y Carlos Barral en 1955, estaba en plena ebullición. Múltiples empresas fueron creadas bajo el paraguas de Seix-Barral en esa época; según me contaba el único representante de la lista de nombres que pude entrevistar, más de cuarenta. Mi fuente, de 82 años de edad, no fue capaz de recordar nada sobre Promodisa, y eso que figuraba como uno de los fundadores. No era falta de memoria; él recordaba cantidad de detalles históricos impresionantes, además de poseer una biblioteca y registros de muchas de las cosas que había hecho, sino que era más cuestión de importancia: Promodisa tuvo muy poca relevancia entre esas más de cuarenta empresas. Viniendo de alguien que había tratado, amistosamente, con Allende y Neruda, por citar algunos nombres, era comprensible. Sí recordaba, por ejemplo, Métodos Vivientes, una empresa que dedicaron al aprendizaje de idiomas y que dio buenos resultados. Sin embargo, un nombre le venía a la cabeza: el de un argentino judío, llamado Jacobo Muchnik, editor ▶



▶ *El folleto de venta de la Overkal anunciaba entretenimiento y distracción para toda la familia.*



▶ ARRIBA: *La casa que vende más barato vendía la Overkal a 9.000 pesetas. (Extraído de La Vanguardia del 24 de noviembre de 1974).*
DERECHA: *La clónica argentina, Telemach de Panoramic.*



▶y bon vivant, según él, que tenía ojo para los negocios. Musnik, que falleció en 1995, podría ser un buen vínculo porque, curiosamente, otra de las clónicas de la Magnavox Odyssey, la Telematch de Panoramic, era argentina. Tampoco tiene ni fecha ni precio conocidos, pero usa un sistema de botones sospechosamente parecido al de la Overkal. Es un vínculo débil, sin duda, pero el mundo parece demasiado pequeño como para que no tenga relación.

Volviendo a Promodisa, tras una hora de conversación con mi fuente llegué a dos conclusiones: una, la lista de fundadores era la habitual para todas las empresas del grupo, empresas que no controlaban en persona y, por lo tanto, de las que sabían poco, especialmente en el caso de la corta vida de Promodisa. Y dos: que, tristemente, la cosa estaba fea. Los dos que seguían vivos tenían más de 80 años. Otros, como Joan Reventós (fundador del PSC, diputado, senador e incluso presidente del Parlament de Catalunya), habían fallecido hacía años. La pista de Promodisa me dio una hora de conversación y aprendizaje con un amable señor mayor cuya experiencia estaba a años luz de la que yo tendría nunca y la sensación de que la historia se nos escapaba por momentos y que lo hacía para no volver.

LA FECHA

El punto más importante en la investigación que nos ocupa es seguramente el más complicado. Tras la publicación de un artículo dedicado a lo que había averiguado hasta el momento sobre la máquina, el 14 de abril de 2013, me llegaron comentarios y correos de dos tipos. Uno, los que me querían vender una Overkal, siempre a precios populares. Dos, los que aportaban datos y pistas de interés. De los segundos hubo de todo, entre ellos el anterior de Adrián arrojando luz sobre el precio, pero también quién afirmaba que la fecha era 1973 por el depósito legal presente en el manual de instrucciones (B 54.487-73). En primer lugar, hay que tener en cuenta que ese número corresponde al manual, no a la consola. El citado depósito legal nos da, en realidad, dos otras pistas. Una, la B, que indica que fue registrada en Barcelona. Dos, el 73, que indica que lo fue en 1973. No obstante, eso es solo un hito inferior; es decir, la consola es, como mínimo, de 1973 pero eso no implica que apareciese en ese año, podría ser más tardía. Contacté con el registro y su respuesta fue que esa información no estaba digitalizada, así que lo tenían que buscar a mano. Tocaba esperar.

Por otro lado, una búsqueda exhaustiva en las hemerotecas disponibles arroja varios datos interesantes. Quizás el más destacado sea la aparición de un anuncio de Almacenes Capítol (también conocidos como Almacenes Alemanes, en Barcelona, desaparecidos en el 82) en la página 2 de La Vanguardia del 24 de noviembre de 1974, anuncio que se repetiría de nuevo el 1 de diciembre y que habla claramente de la Overkal y de su precio: 9000 pesetas. Dato que casa perfectamente con los precios vistos anteriormente y que, además, nos indica que no se trataba de ninguna liquidación. ¿Qué aporta esto? Pues que estamos hablando de campaña de Navidad de 1974. Anteriormente no hay referencias y, lógicamente, tampoco las hay en los anuncios de los almacenes de 1973.

Por otro lado, el testimonio de Tatiana Delgado y sus padres (comunicación personal, 29 de abril, 2015) llevan a otra fecha muy representativa. Como regalo por hacer la lista de boda en El Corte Inglés recibieron de regalo una Overkal. Si la boda fue en julio de 1974, entonces la Overkal debe estar fechada antes de julio; probablemente no mucho antes, pero sí dentro de la ventana que nos abre este dato.

¿Qué me permite semejante afirmación? Aunque parezca mentira, los anuncios de ofertas de empleo de la época. Primero, el manual contiene un dato que veremos más adelante y es la dirección del servicio técnico central, en Barcelona. Capità Arenas 21-25, dice. Pues resulta que, entre abril y mayo de 1974, multitud de anuncios que en La Vanguardia buscaban técnicos de TV para reparaciones a domicilio lo hacían desde esa dirección. Así, es muy probable que tuviese algo que ver con la conformación de ese servicio técnico. Con eso digo, sin posibilidad de afinar



▶ La Overkal tiene seis botones en la parte frontal que la distinguen de la Odyssey.

de la que solo tenía pruebas circunstanciales, tiene lugar. Atentos, que vienen curvas.

Primero, una red de más de veinte servicios técnicos por las principales capitales de España no es poca cosa (ni en 1974 ni hoy). Así, la propiedad de los mismos debería ser de un fabricante con entidad. Segundo, ¿y si buscamos por Overkal? Aparecen mencionados unos modelos de radios, de mitad de siglo, con ese nombre de modelo. El fabricante era Inter Electrónica (o Internacional de Radio y Televisión), fundada en Barcelona en 1948. Curiosamente, a lo largo de su historia fabricaron receptores de radio, tocadiscos, magnetófonos y… televisores. ¿Sería tan raro que un fabricante de televisores hubiese fabricado también una consola para conectarla a los mismos? ¿À la Magnavox? Esa pista me llevó a otra conexión improbable: algunas fuentes, de forma incorrecta, citan que alguno de esos servicios técnicos era de Grundig, empresa alemana, cosa que es imposible en esa época. El motivo es simple: Grundig desembarca en España en 1978 de la mano de… Inter Electrónica. De hecho, Grundig compró Inter Electrónica y un anuncio a plena página 2 de La Vanguardia del 27 de abril de ese año lo cuenta exactamente así. Así que si los servicios técnicos restantes en alguna de esas direcci ▶

****

La pregunta real tras todo esto es: ¿cuánta historia se ha perdido? Es duro, pero hay épocas, máquinas, juegos, artefactos que ya están en fase de mitigación de daños.

****

más, que la Overkal apareció entre abril y junio de 1974. El otro anuncio interesante es de Promodisa, que en septiembre de 1974 buscaba director comercial. Así que, dado que sin director comercial era poco probable que estuviese en funcionamiento activo, es deducible que Promodisa fue más tardía que El Corte Inglés en la distribución de la consola.

Otros datos interesantes a tener en cuenta: la Overkal no aparece en los catálogos del Sonimag ni del 73 ni del 74. La no aparición en la muestra más importante de Sonido e Imagen de la época (ni en el SIMO, dicho sea de paso) de la primera videoconsola que pisaría España (y Europa) es significativa y lo es, más que nada, para tener clara la poca importancia que se le dio a semejante aparato. Probablemente considerado más un juguete o un experimento que una revolución, quedó oculta tras la fiebre del momento: la televisión en color.

FABRICANTE

Quizás sea aquí, en el fabricante, donde la incógnita seguía siendo mayor. En una página del manual, una serie de números de teléfono y direcciones de las principales ciudades españolas nos hacían pensar que la empresa fabricante podría tener relación con ellos. Algunos sitios mencionan "I.S.S.A." como fabricante, pero esas iniciales no parecen llevar a ningún sitio. Posiblemente sean iniciales de otra cosa o abreviación de un nombre corporativo, pero es, por ahora, un callejón sin salida. Los números de teléfono, en general, llevan a números desaparecidos o a tiradores de cartas del Tarot. Pero es aquí donde una extraña coincidencia,



▶ El mando es idéntico al de la Odyssey pero está traducido.



▶ *Un anuncio de televisores de Inter Electrónica.*

TV Game tampoco tiene fecha confirmada de lanzamiento y, además, se ve envuelta en un asunto todavía más complejo: primero se vendió, a finales de 1974, como kit montable (al estilo de los kits de Sinclair en los 80), y más tarde, ya en 1975, tuvo sus propios modelos vendidos montados. Aunque sin una investigación existente equivalente sobre la Videomaster el título es difícil de dirimir, me atrevo a afirmar que, a la vista de los datos, la Overkal tiene que ser anterior. Sea como sea, igualmente es justo añadir que la Overkal es un aparato que, aun siendo clónico, arroja una complejidad técnica y una inteligencia en el diseño que, con ocho juegos, pasa por encima de los tres únicos juegos que contiene la Videomaster, que no es más que una instancia temprana de Pong construida de forma artesanal y sin chip dedicado (puesto que todavía no existían).

La pregunta real tras todo esto es: ¿cuánta historia se ha perdido? Es duro, pero hay épocas, máquinas, juegos, artefactos que ya están en fase de mitigación de daños. Es improbable que conozcamos ya todos sus detalles y es altamente probable que nunca recuperemos datos fiables o documentación de muchos de ellos. La Overkal, posiblemente el primer hito del videojuego en España y Europa, quedará ya como una nota al pie, un aparato del que nadie se acuerda en Inter (o en lo que queda de ella), un nombre aparecido en algunos folletos y en

▶nes correspondió a Grundig es porque antes habían pertenecido a Inter Electrónica.

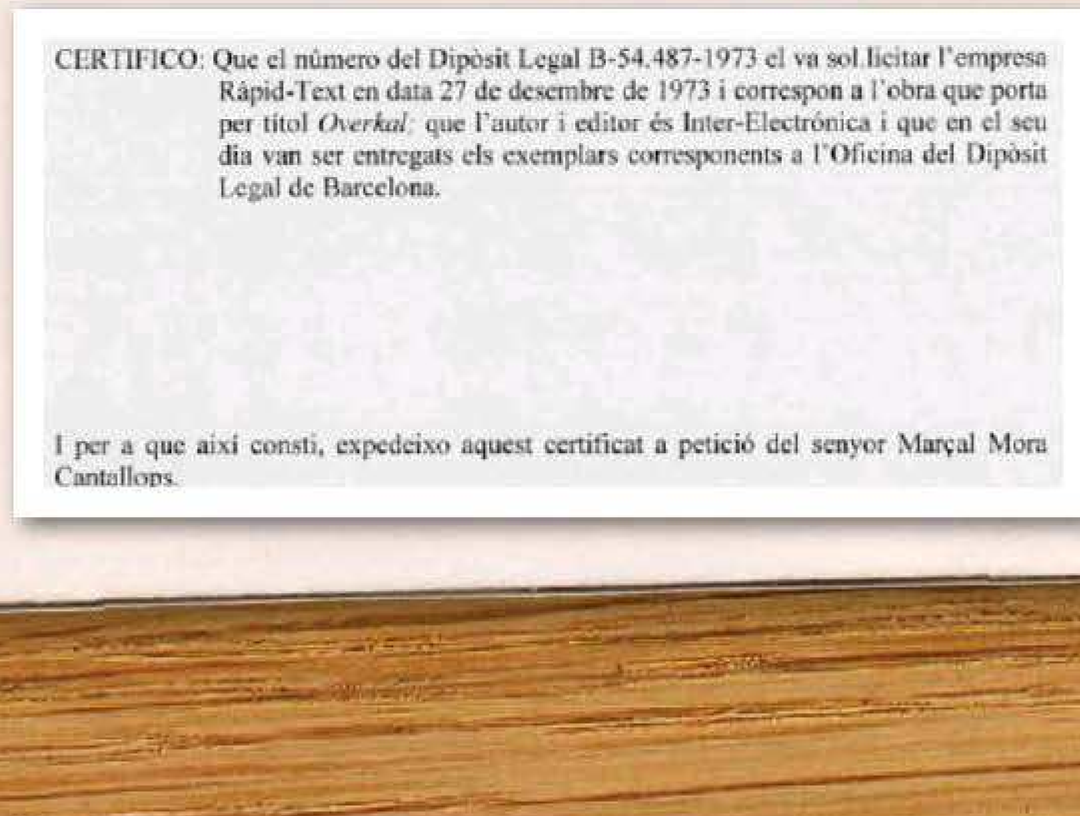
Creía haber dado con un callejón sin salida pero una carta inesperada, de la Biblioteca de Catalunya, sellada por el registro del depósito legal de Barcelona, trajo consigo la revelación. Certificaban que el número de depósito legal B-54.487-1973 fue solicitado por Ràpid-Text (que sería la imprenta del manual) en fecha de 27 de diciembre de 1973, que correspondía a una obra con el título de Overkal y, oh maravilla, que su autor y editor era Inter Electrónica. Empresa que incluso algunos recordaran precisamente de la mano de sus radios y televisores, abreviada como Inter o, posteriormente, Inter-Grundig. Así pues, por primera vez tenía una evidencia tangible y contrastada de algo que nadie había mencionado hasta hoy: que la Overkal no la fabricó ninguna empresa testimonial o de corta duración sino que fue producto de una de las empresas pioneras del sector de la radio y televisión en España, que fue planificada en 1973 y que salió a la venta en la primera mitad de 1974, muy probablemente entre abril y junio.

De hecho, este dato me llevó a hacer una búsqueda entre antiguos empleados de Inter Electrónica. No fue fácil (gente que hubiese estado allí en 1973 y que siguiese en activo o localizable) pero encontré una antigua empleada que vivió todo el proceso en Inter Electrónica y me confirmó, muy amable, que la ventana de fechas era la correcta. Además, según ella, fue en el mismo 74 cuando Inter empezó a buscar un comprador (con lo que se apartó de las líneas no principales de negocio) y en el 75-76 cuando alcanzó el acuerdo que se cerraría en el 78 con Grundig.

ENTONCES, ¿ES O NO ES LA PRIMERA?

Muchos os estaréis preguntando eso mismo. Datos variados y, en parte, inconcluyentes nos llevan a pensar en lo peor: que no tenemos ni idea del dato real. Pero varias cosas están claras: uno, si hablamos de consolas clónicas, la Overkal es, sin lugar a dudas, la primera consola clónica que pisó Europa. Ese título, tan español, queda otorgado. No obstante, el siguiente título en disputa es el que concierne, simple y llanamente, a la primera consola Europea de la historia. El rival, la Videomaster Home TV Game (modelo VM 577). Pero la Home

▶ *Uno de los momentos '¡Eureka!' del proceso fue la recepción de este documento.*


CERTIFICO: Que el número del Dipòsit Legal B-54.487-1973 el va sol.licitar l'empresa Ràpid-Text en data 27 de desembre de 1973 i correspon a l'obra que porta per títol *Overkal*; que l'autor i editor és Inter-Electrònica i que en el seu dia van ser entregats els exemplars corresponents a l'Oficina del Dipòsit Legal de Barcelona.

I per a que així consti, expedeixo aquest certificat a petició del senyor Marçal Mora Cantallops.



el anuncio de difuntos almacenes. Su fecha exacta de lanzamiento, perdida para siempre.

Si no hemos sido capaces de conservar una diminuta – pero relevante – historia, no quiero pensar lo que ya hemos hecho con la avalancha de hitos de los cuarenta años siguientes. Atari, cuando cambió de oficinas, tiró – literalmente – la mayor parte de su documentación y códigos fuente. Las grandes compañías niponas, incluyendo Nintendo, conservan mucho menos de lo que pensamos de su historia: juegos emitidos por Satellaview, como el BS The Legend of Zelda: Ancient Stone Tablets (1997), son parcialmente reproducibles pero tienen elementos perdidos para siempre.

La historia es escurridiza y tramposa. Lo que no está, se inventa. E, invento tras invento, se forma la verdad por difusión, esa sin datos ni fundamentos y que se basa únicamente en su popularidad. Decía Pratchett, en The Truth, que una mentira puede dar la vuelta al mundo antes de que la verdad tenga tiempo a ponerse las botas. En videojuegos, a día de hoy, no hay ni consenso en algo tan simple como el formato de preservación. Mientras hablamos de arte, de cultura, de un medio total (sigh) en el que los otros medios se miran, las raíces, la rigurosidad y el contexto de la construcción del mismo se van por el fregadero. Sus cifras, fechas e historias son en mayoría construcciones entre épicas y fantásticas, integradas (quizás para siempre) en el imaginario popular. Alguien os dirá que no os preocupéis; que os dejéis llevar. Que lo importante quedará. Y si no, mirad, ¡nos ha llegado El Quijote! Lo que me pregunto yo es: ¿cuánto hemos perdido para que nos quede solo uno? *





ARRIBA: El folleto promocional destacaba la Overkal como el tercer canal. DERECHA: Uno de sus puntos fuertes era su funcionamiento insonoro y un canal 24 horas.

EL TOQUE DE MIDAS DE NINTENDO

Es excitante pensar que la consola de 64 bits de Nintendo acaba de cumplir su vigésimo aniversario. Para celebrar esta ocasión única te contamos 64 cosas que nos hacen adorar este sistema.







» [N64] *Super Mario 64* rompió esquemas con su lanzamiento. Sigue siendo una experiencia increíble.

02 POTENCIA DE 64 BITS

■ Atari puede presumir de haber lanzado la primera consola de 64 bits, pero en realidad la Jaguar usaba arquitectura de 64 bits en conjunción con dos procesadores RISC de 32 bits y un Motorola 68000 de 16/32 bits, mientras que la N64 tenía auténtica potencia de 64 bits. Hoy, los procesadores de 64 bits se encuentran en todos los sistemas de juegos y esa arquitectura se ha estandarizado. Pero fue ese saber anticiparse de Nintendo y la asociación con Silicon Graphics la que dio pie a la revolución. Mientras que Sony y Sega seguían en los 32 bits, la Gran N abrió nuevos caminos en los videojuegos.



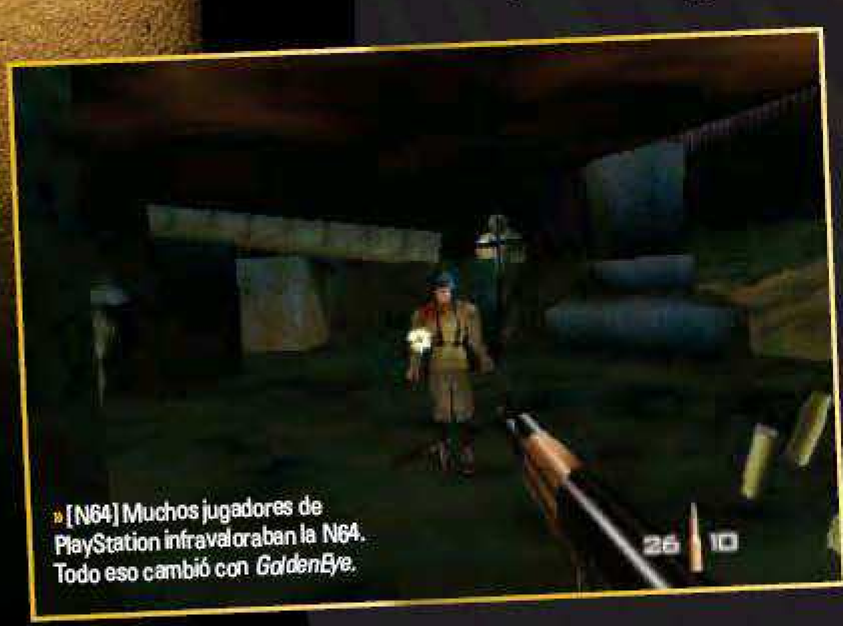
» [N64] Muchos fans aún consideran *Ocarina Of Time* como el mejor juego de *Zelda*.

01 LA CONSOLA

Sobre el papel, la Nintendo 64 parecía una apuesta arriesgada a mediados de los noventa. Funcionaba sobre una tecnología de Silicon Graphics que no se había probado con videojuegos, usaba cartuchos en una época en la que la industria estaba orientándose hacia los medios ópticos, más baratos y espaciosos, y venía con un controlador extraño y que solo cobraba sentido cuando lo tenías en las manos. Pero en un contexto más amplio, es fácil ver por qué los jefes de Nintendo estaban tan confiados acerca de las posibilidades comerciales de la consola; siguiendo el apabullante éxito comercial de NES, Game Boy y SNES, la compañía japonesa era la reina del cotarro por entonces, y N64 era percibida por muchos como la plataforma que aseguraría el dominio de Nintendo.

Por supuesto, hoy sabemos que las cosas no discurrieron exactamente como se había planeado. Aún resentida por haber sido traicionada por Nintendo unos años antes, Sony puso patas arriba la industria, dejando en ridículo a 'La Vieja Guardia' al ganarse el apoyo de third-parties claves como Konami, Capcom, Namco y –posiblemente, para ira de Nintendo– el estandarte de SNES, SquareSoft. En esos días, la noción de una consola de Nintendo que confiara casi exclusivamente en software first-party no era tan sorprendente –la Wii U acabó triunfando bajo esos términos–, pero la N64 marcó la primera vez que la compañía de Kyoto se vio necesitada de apoyo por parte de publishers y desarrolladores. La inmensa mayoría de los éxitos de la consola eran de la propia casa o venían de estudios second-party firmemente dirigidos por Nintendo. Ese patrón arrancó con el sublime juego de lanzamiento *Super Mario 64*, y continuaría con *The Legend Of Zelda: Majora's Mask* y el excelente *Banjo-Tooie* de Rare. La N64 era una consola que comprabas, primordialmente, para jugar a títulos de Nintendo.

Aunque la ausencia de un *Final Fantasy* o un *Street Fighter* pudo afectar al rendimiento comercial de la N64, el hecho de que estuviera tan ligada a la propia Nintendo la hizo especial. Mientras que Sony confiaba en otras compañías para producir los juegos más vendidos de PlayStation y Sega empezaba a perder atractivo para los jugadores en sus conversiones domésticas de arcades, Nintendo dejaba en su tupida red de estudios internos la responsabilidad de producir un software revolucionario y que definió una época. El mencionado *Super Mario 64* sentó las bases del género de acción 3D, no solo influyendo a hordas de plataformas familiares que lo plagiaban sin descanso, sino también estableciendo los ▶



» [N64] Muchos jugadores de PlayStation infravaloraban la N64. Todo eso cambió con *GoldenEye*.

N64 KID

La sensación de Youtube Brandon Kuzma sigue adorando su N64



¿Sabíais que os iba a caer una N64 o fue una sorpresa genuina?
Nuestros padres nos dijeron que no nos la iban a regalar. Se nos derritió el cerebro. Así que verla cuando quité el papel fue casi como un sueño. Por un segundo pensé que aquello era demasiado bueno para ser real, y que debía tratarse de una broma. La cosa era... que no nos dejaban comprar juegos. El plan era alquilarlos en el Blockbuster. No duró mucho.

¿Por qué subiste el vídeo? ¿Esperabas que se volviera viral?
Teníamos por costumbre desempolvar las cajas de VHS para entretenernos... mi padre siempre lo documentaba todo. Ese momento con la N64 siempre nos hizo mucha gracia, junto a aquel en el que mi tía derribaba por accidente a su hijo de seis años con una bola de nieve a varios metros de distancia. Cuando subí el vídeo aún no existía Youtube, pero yo estaba haciendo webs para mostrar vídeos. Así que un día subí el vídeo directamente al código html y le pregunté a un colega si lo encontraba gracioso con la cámara lenta. De ahí lo posteé en un foro de rodajes de secuencias de skateboard llamado Skate Perception, y (sin saberlo yo), alguien con el usuario 'raw64life' lo subió a YouTube (youtube.com/user/raw64life). Una semana después chequeé mi MySpace y vi que tenía un montón de solicitudes de amistad de gente que no conocía. Me llevó un par de días descubrir que estaba en Youtube acaparando un montón de atención.

¿Qué tenía la consola que te gustara de ella?
Tío, la sensación al jugar era la *correcta*.

¿Por qué crees que la N64 sigue siendo tan popular?
Para los que fuimos críos en los ochenta y noventa, es pura nostalgia por la alegría de descubrir algo nuevo, y dejar que tu cerebro se pierda en ello. Y para las nuevas generaciones, supongo que les intriga oír cosas acerca de esta legendaria consola. Quiero decir... es *Nintendo*.



03 HÁZTE CON TODAS

■ Hoy día las consolas en edición limitada son lo más, pero antes de la N64 eran una relativa rareza. Por supuesto, tenías distintos sistemas que se vendían en pack con juegos populares, pero rara vez se veían modelos de distintos colores y pads a juego. La consola de Nintendo fue una de las primeras en explotar la idea, y junto a la Saturn de Sega, tentó a los coleccionistas con distintas versiones del hardware. Fuera con una consola de glorioso color dorado o con el colorido modelo Pikachu, siempre había algo para todo el mundo.

KEV BAYLISS

El veterano ex-miembro de Rare declara su amor a la consola.

¿Cuál es tu juego favorito de N64 y por qué?
Fácilmente puede serlo *Mario 64*, fue el primer juego en 3D del que me enamoré. Excelentes gráficos, un mundo inmersivo y una mecánica fantástica... lo jugué sin parar durante semanas. De hecho, voy a volver a jugarlo, ahora que he recordado lo bueno que era. ¡Y que sigue siendo!

¿Cómo desarrollador, cuál era tu elemento favorito del hardware de N64?
Es difícil de decir, fue un salto desde los gráficos en 2D, y por supuesto todo el proceso de desarrollo cambió. Fue una época muy emocionante, nos daba infinidad de posibilidades a la hora de diseñar los niveles y el control de los personajes.

¿Qué es lo que pensaste cuando cogiste el mando por primera vez?
El mando se había convertido en algo tridimensional, y más que un pad con teclas, ahora teníamos un joystick que nos daba más control sobre los movimientos. Solía juguetear con el mando cuando estábamos con *Diddy Kong Racing* y me divertía solo maniobrando el coche de formas distintas, y de modos que no habrían sido posibles con mandos previos de Nintendo.

Volviendo la vista atrás, ¿qué aspecto de la N64 habrías cambiado si hubieras podido
Me hubiera encantado tener más capacidad para las texturas. Conseguimos comprimir un montón en proyectos más avanzados, pero siempre querías más resolución en las texturas para los gráficos. Por otro lado, esa limitación nos obligaba a ser más creativos, lo que nos ayudó a crear juegos de N64 que tenían una estética única. Ah, y el propio aspecto de la consola, que entonces lo odiaba a muerte. Ahora lo veo, con todas esas ediciones en naranja y otros colores por el estilo, y me dan ganas de comprarme otra de nuevo.

04 LA IMPORTANCIA DE SILICON GRAPHICS

■ A principios de los noventa, Silicon Graphics era considerada como la cima del hardware gráfico. Cuando las imágenes generadas por ordenador empezaron a proliferar en Hollywood, era el hardware de Silicon Graphics el que llevaba el peso de las tareas: entre 1995 y 2002, todas las películas nominadas a un Oscar a los Efectos Visuales contaban con la ayuda de sistemas de Silicon Graphics. El caché que arrastraba el nombre ayudó a Nintendo a crear expectación ante la N64. Aliándose con la compañía, mandaba un claro mensaje a sus rivales: 'Estamos haciendo tratos con el futuro, los demás estáis aún en el pasado'.



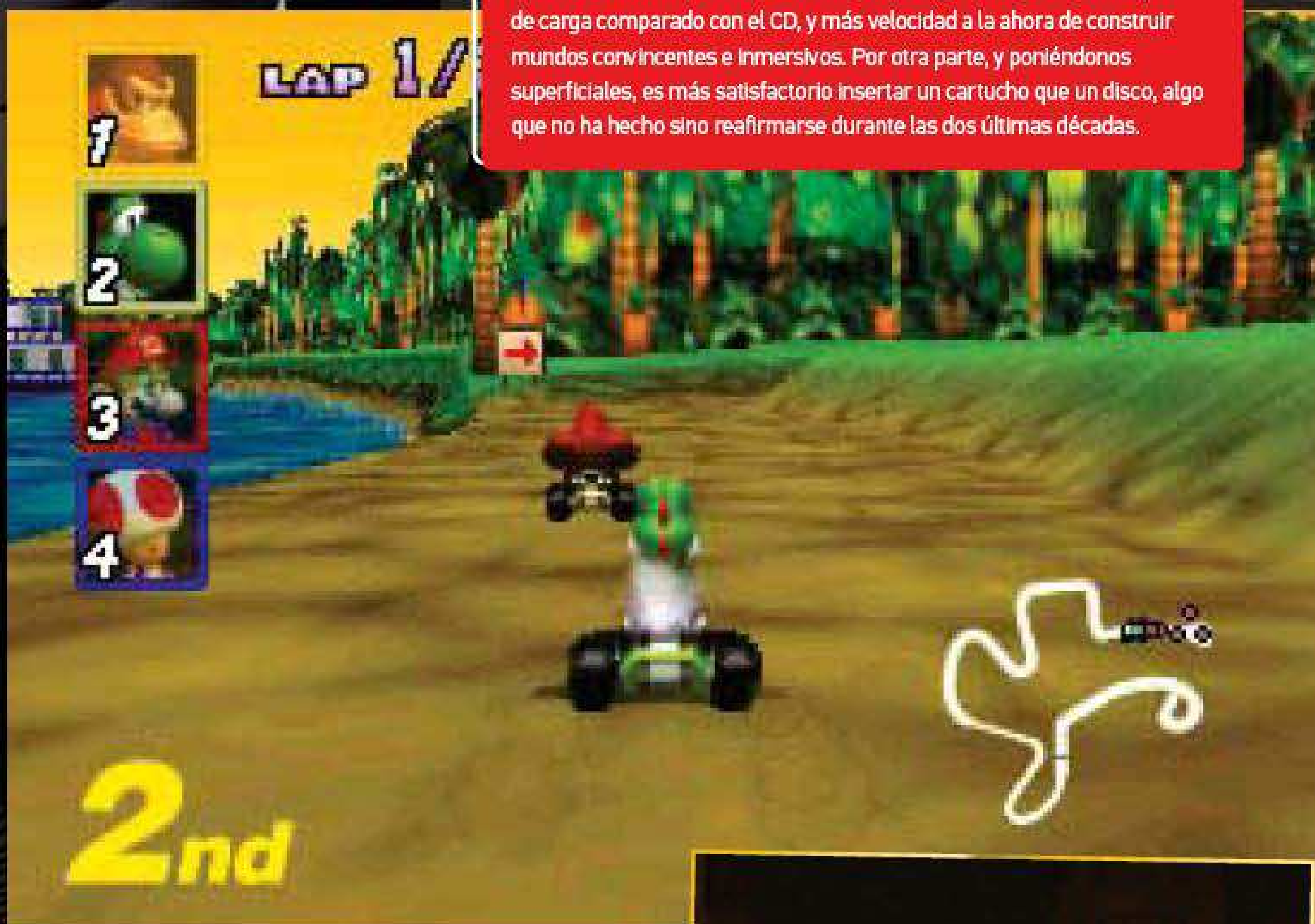
» [N64] La consola de Nintendo destacó por su multijugador, que juegos como *Micro Machines 64 Turbo* aprovechaban al máximo.

esquemas del género prácticamente durante los siguientes veinte años. *The Legend of Zelda: Ocarina Of Time* partió del género de aventuras e hizo lo mismo, ofreciendo a los jugadores un inmersivo e inimaginable mundo en 3D. Otros títulos básicos de la época (*Star Fox 64, F-Zero X, Pilotwings 64, Mario Kart 64*) demostraron que cuando se trataba de crear juegos de calidad, Nintendo era intocable.

Y luego estaba Rare. El legendario estudio británico es hoy parte del imperio Microsoft, y por mucho que intente igualar hoy sus días de gloria con Nintendo, durante su periodo con N64 fue reverenciado como uno de los principales desarrolladores del mundo. Rare fundó su reputación en NES, Game Boy y SNES, pero sería N64 la consola con la que el estudio de Twycross asentó su posición en la historia de los videojuegos. Sus primeros juegos para la consola, como *Blast Corps* y *Killer Instinct Gold* mostraban a una compañía tanteando la tecnología, pero serían lanzamientos como *Diddy Kong Racing, Banjo-Kazooie* o *GoldenEye 007* los que volverían las cabezas de todos y se ganarían a toda una generación de fans. El último fue un arma especialmente potente en el arsenal de la consola; no solo superó a muchos pegatiros en primera persona de PC, sino que acabó con la popular creencia de que los juegos basados en películas son siempre malos. La tendencia de Bond de disparar en la cara de los villanos iba un poco en contra de la imagen limpia y familiar de Nintendo, pero fue precisamente ese tipo de material el que necesitaba la compañía para plantar cara a Playstation. De hecho, con N64 Nintendo hizo por primera vez el esfuerzo consciente (al menos en Occidente) de igualar sus lanzamientos entre los más infantiles y los dirigidos a los jóvenes que habían crecido junto a los sistemas de 8 y 16 bits de la compañía, y que ahora demandaban experiencias más maduras.

Por supuesto, el software era solo un aspecto del atractivo de la N64. Aunque podía aducirse que el aspecto de armatoste de plástico de la consola era inferior al más elegante de Playstation, propio de electrodomésticos modernos, el producto de





A TOPE CON LOS CARTUCHOS

05

■ Muchos críticos aseguran que la decisión de Nintendo de permanecer fiel a los cartuchos cuando toda la industria estaba moviéndose hacia el CD-ROM pudo costarle caro, y es cierto que esa decisión dio lugar a juegos más caros, publishers molestos y problemas con el almacenado de datos. Pero también implicaba menores tiempos de carga comparado con el CD, y más velocidad a la ahora de construir mundos convincentes e inmersivos. Por otra parte, y poniéndonos superficiales, es más satisfactorio insertar un cartucho que un disco, algo que no ha hecho sino reafirmarse durante las dos últimas décadas.

> "Solía juguetear con el mando cuando estábamos programando Diddy Kong Racing"
> Kev Bayliss

Nintendo retenía el aspecto de juguete que hizo de los anteriores lanzamientos de hardware de la compañía tan accesibles y atractivos. De los botones de colores en el pad a la sensación tan satisfactoria y de la vieja escuela de insertar cartuchos, la N64 intentaba mantener lazos con el pasado a la vez que forzaba los límites tecnológicos de la industria.

En ningún sitio era tan obvia esa intención como en el diseño del icónico controlador de la máquina, un periférico que podía emplearse de distintos modos según el juego para el que se usara. En títulos como *Killer Instinct* el D-pad de 8 direcciones era la forma de control más efectiva, pero *GoldenEye 007* requería agarrarlo por su parte central para acceder al stick analógico y al gatillo, situado en la parte inferior del controlador. El control analógico no era nuevo para la industria del videojuego, incluso en una fecha tan temprana como 1996, pero Nintendo era la primera compañía que se decidía a ponerlo al alcance de una cantidad masiva de jugadores. El inteligentísimo uso que se le daba para controlar a Mario en su juego era todo lo que necesitabas saber del periférico para convencerte: fue un salto de gigante en el mundo de los controles y no es de extrañar que Sony y Sega no tardaran en lanzar sus propios mandos analógicos, una clara admisión de que les habían pillado con los deberes sin hacer.



» [N64] La consola de Nintendo consiguió un gran número de exclusivas, como el fantástico *Doom 64*.

Los libros de historia arrojan datos bastante claros -PlayStation: más de 100 millones de consolas vendidas en todo el mundo; N64: 32 millones-, pero las cifras puras y duras no siempre son un indicador claro del auténtico valor de una consola, como es este caso. Si te quedaste exclusivamente con Sony en esta particular guerra de videoconsolas, posiblemente te perdiste algunos juegos extraordinarios, juegos que influirían en el devenir de la industria durante los años siguientes. ¿Dónde estarían los shooters para consola sin *GoldenEye*? ¿Habríamos visto tantísimos juegos de acción en 3D sin *Mario 64*? ¿Hasta qué punto fue *Ocarina Of Time* un salto sin parangón en el género de las aventuras en 3D? ¿Se habría convertido el sistema analógico de control en un estándar de la industria si Nintendo no hubiera decidido tomar la iniciativa, teniendo en cuenta que tanto Sony como Sega decidieron en principio no ir por ese camino? La Nintendo 64, pesé a perder en su choque con PlayStation en lo que se refiere a las cifras puras y duras, acabó siendo mucho más influyente de lo que esos números sugieren. Así funciona el toque de Midas de Nintendo.

CHRIS SUTHERLAND

El maestro de Playtonic revisita los excitantes días de Rare con N64



¿Cómo era programar para N64?
Era la primera vez que los ingenieros de Rare programaban en C. Hasta ese momento, todo se había escrito en ensamblador. El salto desde ahí, donde escribías a mano todas las instrucciones que el procesador usaba, a C, donde tenías que dejarte llevar por el compilador, hizo que algunos de los programadores se desorientaran, la gente preguntaba: '¿Deberíamos confiar en que el compilador haga un mejor trabajo que los humanos?'

En algunos aspectos, la máquina parecía funcionar por debajo de sus posibilidades, porque antes habíamos trabajado con sofisticados gráficos prerenderizados que se mostraban como sprites en 2D, así que tener que renderizarlo todo en tiempo real obligaba a que los elementos móviles en pantalla fueran muchos menos de lo que estábamos acostumbrados. Es raro cuando piensas en las consolas actuales, y esperas que cada nuevo hardware sea X veces más potente que el anterior, pero aquí lo que teníamos era una transición a una forma distinta de mostrar e interactuar con los juegos, y el punto de partida era bastante básico.

¿Por qué Rare era capaz de exprimir hasta ese punto la N64?
Hay unas pocas razones, ¡todas ellas relacionadas con el tiempo extra de desarrollo! Por una parte, fuimos posiblemente uno de los primeros estudios en tener acceso a un kit de desarrollo. Segundo, los equipos de Rare habían trabajado ya con modelado 3D, así que aunque las herramientas eran algo distintas y teníamos que moderar el uso de polígonos y el tamaño de las texturas, ya íbamos encaminados. Tercero, alguno de nuestros juegos tenían lo que llavábamos 'tiempo extra de práctica de desarrollo' antes de empezar con el propio desarrollo en sí: *Banjo-Kazooie* tuvo un año de trabajo previo antes de empezar con él bajo el nombre de '*Dream*' y *Conker's Bad Fur Day* se llamó '*Twelve Tales*'. Finalmente, Tim and Chris creían en el 'estará acabado cuando esté acabado'.

¿Cuál es tu juego favorito de N64 y por qué?
Es difícil justificar una elección que no sea sea *Mario 64*, que explotó todo lo que podía hacer un plataformas en 3D. Pero voy a escoger... *GoldenEye 007*, y no por ser de Rare, ¡sino porque un grupo de nosotros jugó a pantalla partida de cuatro personas a la hora de comer durante años!

¿Cuáles eran los puntos fuertes de la N64?
Fue la primera consola que pudo mostrar gráficos renderizados a tiempo real. La idea del stick analógico también fue un salto revolucionario. Pero fue el software el que marcó la diferencia, en particular el *Mario 64*, que definió todo un nuevo género.



BENDITO MULTIJUGADOR

06

La N64 desató una nueva era para el multijugador y estandarizó el futuro.

Es importante recordar que N64 no fue la primera consola que incluyó cuatro ports para mando, pero lo cierto es que lo convirtió en una norma. La Atari 5200 fue la primera que los incluyó, y otros sistemas inventaron formas de añadir controladores, pero la N64 llevaba el multijugador por bandera. Muchos juegos se desarrollaron con cuatro jugadores en mente, lo que convirtió el multi en norma, más que en excepción.

07

S.R

Sam elige...

1080º SNOWBOARDING

■ *Cool Boarders* pudo preparar el terreno para juegos como *SSX*, pero *1080º* era un juego mucho más inteligente y complejo. Los controles parecían complicados al principio, pero una vez que te habituabas a ellos, deslizarte por las montañas era a la vez sencillo y excitante: cuando los trucos salían, la sensación era increíble.

08



SUPER SMASH BROS. 1999

■ Este juego de lucha tan poco convencional de Nintendo sigue teniendo uno de los mejores multijugadores de la consola. Los 12 personajes disponibles se controlan de forma muy distinta (y garantizan que todas las franquicias Nintendo populares están representadas), mientras que los accidentados escenarios garantizan que estés en movimiento constante. Aunque las mecánicas se refinaron en juegos posteriores de *Smash Bros.* (sobre todo en la secuela directa de GameCube, *Super Smash Bros. Melee*), hay algo aquí que sigue siendo imbatiblemente puro.

09



MARIO PARTY 1998

■ *Mario Party* fue un gran éxito para Nintendo y es fácil entender por qué. Incluye a los personajes más famosos de la compañía, de Mario a Kirby, todos ellos batallando por la supremacía en 50 minijuegos muy variados. La progresión a lo largo de los enormes e interactivos tableros de juego podía tener sus problemas de ritmo, pero la diversión que proporcionaban los minijuegos en sí lo compensaba todo. Estuvieras prendiéndole fuego a Koopas, buceando en busca de tesoros o haciendo equilibrios en la cuerda floja, las mecánicas eran siempre divertidas y variadas.

10



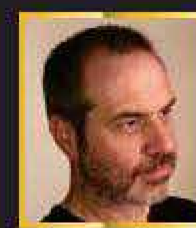
TUROK: RAGE WARS 1999

■ Aunque recibió una acogida relativamente cálida de los críticos tras su lanzamiento en 1999, como realmente se ganó la fama *Turok: Rage Wars* fue con su multijugador para cuatro personas. Como *Perfect Dark* de Rare, introduce bots controlados por la IA en el multi, y ademas, a diferencia de este, *Turok: Rage Wars* es una experiencia puramente multijugador, enlazando con el caótico ritmo de un *Quake III* pero con dinosaurios y armas brutales. Un arsenal estrafalario, niveles bien diseñados y la posibilidad de jugar como raptor garantizaban diversión para rato.



DUNCAN BOTWOOD

El diseñador de niveles de Perfect Dark revisita el multijugador



¿En qué benefició el Expansion Pak a *Perfect Dark*?
El apartado para un jugador, para ser brutalmente honesto. Sin el Expansion Pak solo habrías tenido multi.

¿En qué apartados se mejoró *GoldenEye*?
Teníamos un proceso artístico mucho más maduro para crear y texturizar escenarios, y un sentido más coherente de lo que debía ser la mecánica del juego desde el principio. El multijugador era mucho más extenso y exprimimos las opciones de customización. La mayor parte de las reacciones positivas con *GoldenEye* eran relativas al multijugador, así que le dedicamos más tiempo. No costó mucho trabajo: el multi de *GoldenEye* lo hicieron dos personas en seis semanas.

¿Cómo de esenciales crees que fueron los bots controlados por IA en el multi de *Perfect Dark*?
Eran alucinantes. Una reverencia para los programadores que los crearon. Hicieron mucho con órdenes muy sencillas (por ejemplo, mata al jugador que me mató la última vez; mata al líder de puntuación, etc.). Solo con ellos se pudo hacer un modo desafío para un jugador, un multi cooperativo y un modo brawl para todos los jugadores. Y creo que todo eso era sin Expansion Pak.

¿En qué crees que mejorasteis el multijugador de *GoldenEye*?
Muchas más opciones para customizar el juego gracias a la manipulación de los ítems que aparecen en los mapas, cambiar las reglas como el número de vidas, y cosas así. Hasta se podían añadir matizaciones en la pérdida de salud, para equilibrar las partidas entre jugadores veteranos y novatos. Y luego podías salvar tus decisiones en el Controller Pak y llevártelas a casa de un amigo. Y luego, los simuladores de combate, claro.

¿Cuál es el mejor arma para el multi de *Perfect Dark* y por qué?
La Laptop Gun. Un SMG muy decente, con más espacio para cartuchos que la media... y una torreta. La FarSight era algo peliaguda de usar como para considerarse la mejor arma, y estás razonablemente seguro si no dejas de moverte. La Laptop Gun es ideal para la gente horrible, como yo mismo, que disfruta poniendo trampas a otros jugadores.

¿Cuál es tu juego favorito de N64?
Smash Bros., sin la menor duda. *Smash Bros. Melee* se queda en una segunda posición muy cercana, pero es de GameCube. Un diseño y una implementación impecable. ¿Quién podría sospechar que Kirby era un asesino a sangre fría? ¿O que Ness sería tan molesto?

11



MARIO KART 64 1996

■ Casi no incluimos en la lista a *Mario Kart 64* por culpa del Caparazón Azul, pero no habría sido justo. Pese a este fallo en el equilibrio del juego, *Mario Kart 64* sigue siendo una experiencia multijugador esencial. Las pistas son algo anchas en exceso, pero todas son divertidas e incluyen multitud de obstáculos que esquivar. Y por muy divertido que fuera el modo Versus de *Mario Kart 64*, fue su enloquecedor Battle Mode (donde tenías que hacer estallar los tres globos de tus rivales) donde se disparaba la competitividad.

12



PERFECT DARK 2000

■ Sabemos lo que estás pensando: '¿Dónde está Bond?' Bueno, vamos a intentar que nadie se altere, pero *Perfect Dark* era bastante mejor que *GoldenEye*. Los niveles estaban mejor diseñados, el armamento era excelente (incluyendo la Laptop Gun) y los controles funcionaban tan bien como en *GoldenEye*. Ah, y empleaba bots controlados por la IA, lo que garantizaba que pudieras jugar siempre, aunque estuvieras solo. También había un estupendo modo cooperativo que permitía pasarse el juego completo con un amigo.



13 EL TALENTO DE RARE

El estudio y mano derecha de Nintendo rebosó ingenio...

Es casi imposible determinar cómo de importante fue Rare para Nintendo a finales de los noventa. El desarrollador de Twycross había sido bueno en SNES (con una trilogía clave de títulos, *Donkey Kong Country*), pero en N64 su trayectoria fue extraordinaria, lanzando juegos excelentes a un ritmo demencial durante todo el ciclo vital de la consola. Y la mayoría eran propiedades suyas, no secuelas ni versiones. Es imposible quedarse con solo unos pocos, pero por ti estamos dispuestos a intentarlo...

14



BLAST CORPS 1997

■ Si alguno de los juegos de Rare para N64 puede considerarse que voló por debajo del radar, es este carnaval de destrucción. La premisa es que hay cosas que reventar, y tú eres la persona encargada de ese trabajo: en un bulldozer, un enorme camión con volquete o incluso una trituradora robótica. Romper cosas tiene algo de excitante, y este juego capturó bien esa emoción.

15



DIDDY KONG RACING 1997

■ Solo un loco intentaría embutir un juego de conducción en un formato de aventura, pero Rare estaba llena de locos, e hicieron bien ese trabajo. Diddy Kong, Banjo, Tiptup y compañía conducían por una gran variedad de niveles usando hovercrafts y aviones para dar salsa a la mecánica habitual de karts. Gráficos sensacionales, música inolvidable y memorables carreras con jefes.

16



BANJO-KAZOOIE 1998

■ ¿Quién habría imaginado que un proyecto que arrancó en SNES acabaría siendo uno de los mejores juegos de N64? Al margen del adorable dúo formado por el pájaro y el oso que da nombre al juego, el encanto de *Banjo-Kazooie* radica en la cantidad de cosas que puedes hacer: cada nivel estaba plagado de objetos con los que interactuar. Una de las cimas del género plataformesco.

17



JET FORCE GEMINI 1999

■ Machacar alienígenas era parte esencial del medio desde *Space Invaders*, y *Jet Force Gemini* fue el intento de Rare de devolver esa violencia de ciencia-ficción a la N64. Está a la altura de la presentación habitual del estudio y la cantidad de enemigos es variadísima. Además, los osunos Tribals son adorables, y vale la pena salvarlos... aunque el sistema de control no sea perfecto.

18



CONKER'S BAD FUR DAY 2001

■ Conker nació como la típica mascota de juego de plataformas, pero Rare lo convirtió en el animal más infame del género... y estamos agradecidos. Nintendo rechazó el juego, que incluía vómitos, alcohol, palabrotas, violencia y montañas de excrementos. Y era un juego divertidísimo, por lo que puedes dar gracias de encontrar una copia por menos de 100 euros.

CHRIS SEAVOR

Nos sentamos con el animal que concibió al apestoso Conker



¿Cuál es tu juego favorito de N64 y por qué?
Ocarina Of Time. Llegué tarde a los juegos de *Zelda* comprándome una SNES barata poco después de entrar en Rare, y desde entonces la he adorado. Es una estupenda lección de 'Diseño 101' al que vuelvo a menudo cuando me lío con mis propias ideas. Se abusa a menudo del término 'Clásico', pero *Ocarina* define bien la palabra.

Como desarrollador, ¿cuál era tu elemento favorito del hardware de N64?
El controlador fue una revelación, aunque la primera vez que vi el prototipo pensé, '¿WTF es esto?' Tenía las funcionalidades de la versión que se lanzó, pero no la estética. Pero una vez que lo cogí y lo experimenté entendí que era algo distinto. No importa lo que pueda *hacer* el hardware si el punto de contacto con el jugador no está a la altura de los juegos. Por supuesto, como siempre con la Gran N, el controlador se desarrolla en conjunto con el software.

¿Qué te parece que Nintendo permaneciera fiel a los cartuchos en la N64?
Bien. De hecho, ¡me gustan los cartuchos! El acceso rápido compensaba con mucho el tener menos espacio para los datos, y encajaba con el tipo de juegos que Nintendo estaba haciendo. ¿Y el FMV? Nah, esa mierda envejeció rápido, y a nadie le gustaban los tiempos de carga de PlayStation.

¿Qué aspecto de la N64 habrías cambiado?
La memoria para las texturas siempre fue muy limitadora. Dicho eso, las restricciones también permitieron que Rare brillara, porque (y seamos honestos) conseguimos ir mucho más allá de las limitaciones gráficas que nos imponía el hardware de Nintendo, más incluso de lo que consiguió la propia Nintendo.



19 Luke elige...

SPACE STATION SILICON VALLEY

■ Los juegos de puzle para N64 no abundaron, pero al menos tenemos esta insensatez de animales robóticos. Tienes que poseer criaturas para ganar habilidades que te ayuden a llegar a nuevas áreas. Una joya que pasó desapercibida en el catálogo de N64.

TIENES EL MANDO

El 'Tridente' introdujo innovaciones que se imitarían durante años…

Habiendo innovado con éxito con sus controladores previos para NES y SNES, Nintendo no quería evolucionar de forma conservadora con sus nuevo controlador de 64 bits. En su lugar, lanzó una ecléctica mezcla de elementos clásicos y nuevas características que mostraban una indudable implicación con las mecánicas 3D del futuro. El resultado fue único: no solo parte integral e indisoluble de la propia N64, sino de la misma industria del videojuego.



PUERTO DE EXPANSIÓN

■ La posibilidad de los controladores de acoger periféricos secundarios era rara... hasta que llegó la N64 y le dio buen uso. Los Controller Paks podían almacenar datos adicionales, y el Rumble Pak proporcionaba vibración a la consola, algo que pronto se estandarizaría. Además, el Transfer Pak permitía a los jugadores leer datos de los cartuchos de Game Boy.

LOS C-BUTTONS

■ Resultó extraño que el controlador de N64 tuviera seis botones, pero que cuatro de ellos fueran más pequeños y recibieran el nombre de C-buttons. Aún así, era prueba de que Nintendo estaba pensando en el diseño 3D a un nivel distinto a sus competidores: estaban pensados para controlar la cámara, de ahí las direcciones asignadas.

STICK ANALÓGICO

■ El control analógico se remonta a los primeros días de la industria, pero a mediados de los noventa estaba relegado a recreativas y periféricos extravagantes, como el NeGcon de Namco. El mando de N64 identificó correctamente la necesidad de movimientos más precisos para los juegos 3D. Y no tardaron en llegar imitadores.

EL Z-TRIGGER

■ Nadie ponía botones en el dorso de los controladores hasta que llegó la N64, pero el gatillo bajo la zona media del mando fue un toque genial: era cómodo y fácilmente accesible. La idea se ha repetido sin descanso en controladores desde entonces, y lo hemos encontrado en la propia Wii de Nintendo y en mandos de otras compañías.

EL TRIDENTE

■ El mando de N64 era distinto a nada que se hubiera visto antes, y de hecho nada se ha visto como él después. Se debe en buena parte a su diseño de tridente, pensado para ser sujetado con comodidad tanto si usas la cruceta como si empleas el stick analógico. Es un diseño que aún sigue dividiendo a los fans, pero no se puede negar que fue, ante todo, innovador.



22 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 1998

■ Una gloriosa aventura de viajes en el tiempo, con la Ocarina del título dando poder a los jugadores para manipular el mundo del juego y el propio paso de los minutos.

■ Navi puede ser un poco verborreica, pero gracias a su presencia e interacción, cada vez que se soluciona un puzle el jugador tiene una genuina sensación de superar un logro.

■ Las misiones secundarias complementan la narrativa principal de forma brillante, ofreciendo tareas que hacer continuamente y garantizando multitud de recompensas.



23 GOLDENEYE 007 1997

■ Los niveles de dificultad fueron estudiados a fondo, con versiones más duras de los niveles normales y objetivos adicionales que debían ser completados para acabar.

■ Los juegos licenciados han tenido siempre muy mala fama, pero este shooter de Rare demostró que se podía hacer un buen trabajo en ese área, y no solo horrible o regular.

■ El primer gran multi FPS en consola, con personajes desbloqueables, y modos y opciones extra que ayudaban a mantener las partidas y la diversión prácticamente inagotables.

21 DEFINIENDO GÉNEROS

Puede que N64 tuviera menos juegos que PlayStation, pero algunos de sus lanzamientos fueron realmente revolucionarios.

Cuando Nintendo creó la N64, no podía prever el impacto que causarían muchos de sus juegos. Aunque algunos de sus títulos eran el testamento de su tiempo, trazando vías que afectarían de forma inmediata a su propia generación, otros influirían a distintos géneros durante muchos, muchos años. De hecho, podría decirse que los mejores juegos de N64 siguen influyendo en las producciones actuales. He aquí algunos de los más notables.

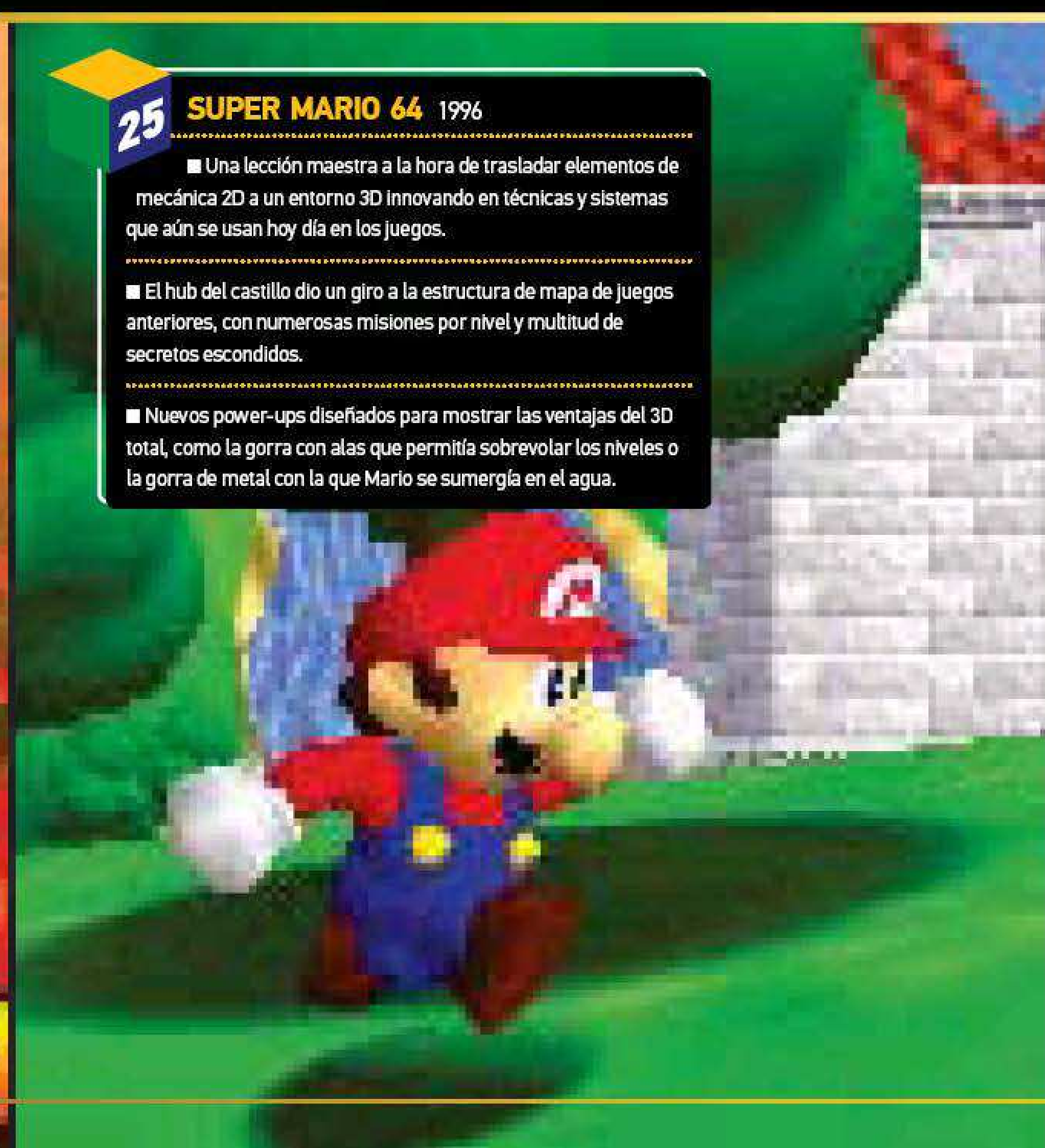


24 F-ZERO X 1998

■ Una perfecta transición desde la magia del Mode 7 a 3D completas, con un equilibrio perfecto entre los elementos visuales, sin por ello sacrificar el frame rate de 60fps.

■ Uno de los primeros ejemplos de generación procedural en un juego de conducción: la X Cup permitía una rejugabilidad prácticamente eterna gracias a poder crear pistas sobre la marcha.

■ Una curva de dificultad ciertamente exigente obligaba a dominar tanto el manejo como los circuitos, en un juego que llevaba al jugador mucho más al límite que otros juegos de la consola.



25 SUPER MARIO 64 1996

■ Una lección maestra a la hora de trasladar elementos de mecánica 2D a un entorno 3D innovando en técnicas y sistemas que aún se usan hoy día en los juegos.

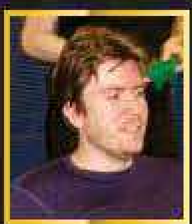
■ El hub del castillo dio un giro a la estructura de mapa de juegos anteriores, con numerosas misiones por nivel y multitud de secretos escondidos.

■ Nuevos power-ups diseñados para mostrar las ventajas del 3D total, como la gorra con alas que permitía sobrevolar los niveles o la gorra de metal con la que Mario se sumergía en el agua.

20 aniversario

STEVE ELLIS

Hablamos con el creador del increíble multijugador de GoldenEye 007.



¿Por qué crees que Rare dominó con tanta claridad los lanzamientos del sistema?
Los equipos de Rare estaban en una situación muy afortunada; la dirección podía blindarlos frente a las restricciones que tenían que afrontar otros desarrolladores. Cuando estás innovando, es complicado hacerlo atendiendo a fechas de entrega estrictas, y las cosas a veces pueden prolongarse más de lo que esperas. La mayoría de los juegos de Rare salieron más tarde de lo previsto porque los jefes podían conseguirnos tiempo extra que necesitábamos para refinarlos. Otros equipos no tenían tanta suerte.

¿Cómo sienta el saber que has creado uno de los juegos definitorios de N64?
Me siento afortunado. En muchos aspectos, fue un momento ideal para entrar en la industria, con la transición de las 2D a las 3D. Nuevos caminos se abrían a diario, y era excitante tener la oportunidad de verse involucrado en un proyecto donde tantas cosas se estaban llevando al límite, y se estaba haciendo tanto que no se había hecho antes. Casi dos décadas después, es estupendo mirar atrás y pensar "Yo ayudé a que aquello pudiera llevarse a cabo", y ver los pasos que otros han dado por un camino que yo ayudé a generar.

¿Cuándo te diste cuenta de que *GoldenEye 007* iba a ser un éxito?
Recuerdo discutir las posibilidades de que el juego se vendiera con Chris Stamper según se acercaba el lanzamiento, y el consenso dentro de Rare era que venderíamos entre dos y cuatro millones. Nos dimos cuenta de que excederíamos esas cifras gradualmente. Primero agotamos existencias en Navidades de 1997. Luego vimos que en Estados Unidos éramos número uno de la lista de ventas semana tras semana. Entonces empezaron a llegar los premios. Fue solo ahí cuando nos dimos cuenta de verdad de que el juego estaba siendo un éxito... ¡pero incluso entonces no esperaba estar hablando de él dos décadas después!

¿Cómo crees que ha soportado el paso del tiempo el multijugador de *GoldenEye*?
Para ser honestos, hace tiempo que lo jugué por última vez, y es una experiencia interesante. Es divertido para jugar un rato y recordar por qué aquellos juegos eran tan grandes, pero no es algo que haga durante mucho tiempo. Los juegos han evolucionado mucho, y pronto echo de menos cosas que han ido llegando después. Sospecho que el sistema de apuntado me volvería loco, ahora que estoy acostumbrado a los controles modernos con doble analógico.



26

Drew elige...

STAR FOX 64

■ El juego de SNES original nos dejó anonadados, pero *Star Fox 64* cogió todo lo que *Star Fox* hizo bien y lo turbopropulsó, creando el juego definitivo de la serie. Demonios, es tan bueno que se ha rehecho para 3DS e incluso el juego más reciente de la serie, *Star Fox Zero*, toma como inspiración este clásico de N64.

27

LICENCIAS CON FUNDAMENTO

N64 demostró que una licencia no tiene por qué ser una excusa para lanzar porquerías.

28



STAR WARS EPISODE I: RACER 1999

■ El largamente esperado primer episodio de las precuelas de *Star Wars* decepcionó a los espectadores, pero a cambio, también tomó forma de excelente juego de carreras. LucasArts consiguió convertir una sola secuencia de la película en un juego con vida propia y múltiples pistas cruzando una amplia variedad de planetas. Que pudiera competir con franquicias como *F-Zero* o *WipEout* te dice todo lo que necesitas saber para jugarlo.

29



TONY HAWK'S PRO SKATER 2000

■ Aunque se originó en Playstation, la serie de deportes extremos de Activision también era muy querida por los fans de N64. Tras un gran esfuerzo se consiguieron embutir todos estos datos en un solo cartucho, incluyendo la banda sonora licenciada, y la mecánica de score attack con niveles llenos de secretos es un recurso que funciona siempre. *Tony Hawk's Pro Skater 3* fue el último juego en salir para la consola, en 2002.

30



WWF NO MERCY 2000

■ El wrestling pasó por un increíble periodo de fama durante toda la vida de la N64 gracias a estrellas como The Rock o Stone Cold Steve Austin, y este juego fue una estupenda representación del no-deporte favorito de toda una generación. Además de opciones de personalización en abundancia, y modos de campeonato con caminos e historias que se iban entrecruzando, tenía un motor estupendo que hasta calibraba las diferencias de peso.

31



BEETLE ADVENTURE RACING 1999

■ Hacer un juego de carreras en el que todos los coches son del mismo modelo puede parecer una idea arriesgada, pero *Beetle Adventure Racing* supera el trance con nota. Eso es porque las pistas son las estrellas, y no los coches: hay rutas secretas que descubrir, objetos que coger e incluso dinosaurios surgiendo de una densa jungla. No es el juego de carreras más conocido de N64, pero estás loco si dejas pasar la oportunidad de jugarlo.

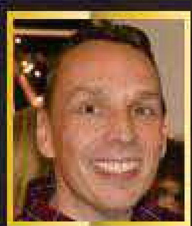
32 EL GIGANTE ASIÁTICO

Konami dio variedad al catálogo de N64

Aunque no fue tan prolífica en N64 como en consolas previas de Nintendo, la calidad de la mayoría de lanzamientos de Konami seguía siendo digna de la compañía que creó *Gradius* o *Contra*. Incluso aunque obviamente se encontraban centrados en PlayStation, Konami ayudó a mantener vivo el sueño del cartucho con actualizaciones de algunas de sus mejores franquicias, más algunos títulos nuevos.

STEVE MERRETT

El ex-redactor de Nintendo Magazine System se rinde a la nostalgia.



¿Qué te gustaba más de la N64?
Era Nintendo puro y duro, en realidad. Una consola que dio un salto brutal en términos de potencia de proceso. Todo en ella estaba enfocado a la experiencia de juego, con la adición del stick analógico en el mando dotando de más precisión al control, y también permitió que los juegos crecieran en términos de escala, mientras que retenían esa accesibilidad instantánea por la que Nintendo es famosa.

¿Teníais mucha competencia con otras revistas?
Había, pero era mínima comparada con anteriores guerras de formatos, principalmente porque fue con N64 cuando Nintendo empezó a perder third-parties. Durante la era de SNES, todo el mundo estaba con Nintendo y se obtuvo como resultado un auténtico buffet de títulos eclécticos. Además, con SNES recibíamos a menudo copias de todo en placas de ROM, pero imposible hacer eso con N64, lo que se traducía en muchas visitas a los estudios de los publishers, o ellos visitándonos a nosotros.

¿Por qué crees que Konami tenía tanta presencia en el sistema?
Konami, como Nintendo, se enfocaba a las mecánicas. Creaba juegos divertidos de jugar, así que la N64 les encajaba. La N64 fue, probablemente, la última consola que difrutó de muchos juegos de inventiva netamente japonesa como *Rakugakids*, *International Superstar Soccer*, *Goemon* y *Castlevania*, que reutilizaban elementos del pasado, pero usando el poder tecnológico renovado para mejorar las mecánicas. Nintendo y Konami parecían compartir una visión acerca de la pureza de los juegos, y creo que por eso sus lanzamientos son perfectamente válidos hoy. Dicho eso, creo que Konami lanzó muy pocos juegos comparables a su etapa en 16 bits: de hecho, sacaron un 30% menos de títulos.



» [N64] *Castlevania* dio el salto a las 3D con sus juegos de N64, pero el resultado no fue del todo satisfactorio.

33



MYSTICAL NINJA 2 STARRING GOEMON 1998

■ Con su fusión de ambientación del periodo Edo y lujos modernos, la serie *Mystical Ninja* es una comedia que, aunque con la traducción pierde algunas de sus referencias en Occidente, sigue siendo muy divertida. El primer lanzamiento de *Goemon* en N64 se pasó de frenada con la revolución 3D: sus enormes escenarios, aunque albergaban algunos momentos asombrosos, perdieron por el camino buena parte de la magia de la franquicia. Para la secuela, Konami volvió a la mecánica 2D y creó un juego más acorde con la herencia de *Goemon*.

34



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98 1998

■ Cuando había más de dos equipos compitiendo por el trono del balonpié, la gran amenaza de Konami no venía de EA, de Gremlin o cualquier otro estudio. Su mayor rival era ella misma. Los juegos de *ISS* que salieron en N64 eran diferentes a sus contrapartidas en PlayStation. Experiencias más arcade con controles más simples y ritmo más rápido que los de PSone, orientados hacia el realismo que acabó dando como fruto el *PES*. Este estilo más accesible era perfecto para N64, favoreciendo el multijugador para todos los públicos sin por ello perjudicar la profundidad.

35



HYBRID HEAVEN 1999

■ Teniendo en cuenta que N64 no andaba precisamente sobrada de RPGs o beat'em-ups, Konami debía haber supuesto que anunciar un juego que aunara ambos géneros daría pie a cierto grado de hype. Sin embargo, hubo cierta decepción con el producto final, aunque por aquí nos gusta. El jugador se enfrenta a enemigos en batallas individuales en tiempo real antes de que la acción entre en un sistema por turnos cuando se intenta un agarre. Las mecánicas roleras también son interesantes: por ejemplo, se aprenden nuevas habilidades simplemente viéndolas usar a enemigos.

36



RAKUGAKIDS 1998

■ Con todo el mundo asombrado con *Super Mario 64* y la avalancha de juegos en 3D que llegaron con la N64, la segunda mitad de los noventa no fue un lugar agradable para los juegos en 2D. Los juegos de lucha vivieron una época complicada, con Capcom y SNK intentando abrirse paso frente al hype de las 3D e intentando encontrar un nuevo ángulo para los juegos de combate en 2D. Pero fue en títulos nuevos como *Rakugakids* donde se encontró el equilibrio: 3D en los escenarios y personajes chifados y coloristas para un juego de lucha tan familiar como sustancioso.

37 Nick elige...

SIN & PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE EARTH

■ Si necesitas una razón para coleccionar juegos de importación de N64, *Sin & Punishment* es uno de los imprescindibles. Este shooter de Treasure cogió el estilo *Cabal* y lo llevó al extremo gracias a sus características peleas con jefes finales y uno de los mejores acabados gráficos que pudieron verse en la consola.

38

LA CONEXIÓN POKÉMON

La N64 llevó a Pokémon a las 3D de formas que nunca habríamos imaginado...



39



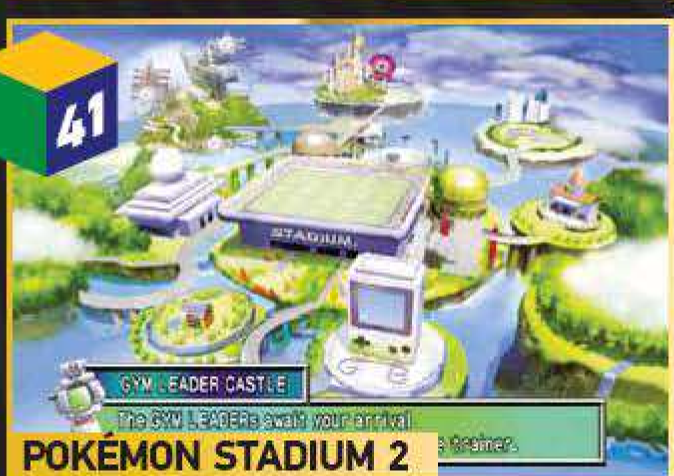
POKÉMON SNAP

40



POKÉMON STADIUM

41



POKÉMON STADIUM 2

42



POKÉMON PUZZLE LEAGUE

La N64 llegó justo a tiempo para cabalgar el tsunami *Pocket Monsters*, y Nintendo lo hizo como un autentico Pikachu surfeador. Pocos pueden discutir que lo mejor que salio en este periodo de la Pokémania fue **Pokémon Snap**, quizás la mejor desviación del esquema clásico atrápalos-todos. Después de todo, ¿qué tipo de fan no querría ir en un safari Pokémon, haciendo fotos de todos sus monstruos favoritos por el camino? Aunque la mecánica parece simple, no lo es tanto la forma en que usa herramientas adicionales para obligar al jugador a recorrer circuitos ya superados, cada vez entendiendo mejor qué hay que mirar y de qué formas hay que interactuar con el entorno. Basicamente, es la forma perfecta de usar la potencia de la N64 para proponer una mirada distinta al mundo de *Pokémon*, a la vez que los juegos de *Stadium* proponían una experiencia más tradicional.

Pokémon estaba siendo un éxito en Japón desde mucho antes de que se lanzara en el resto del mundo: lo que conocemos como **Pokémon Stadium** era en realidad *Stadium 2* en Japón. El juego original se lanzó mucho antes en una edición increíblemente limitada (solo 40 Pokémon tenían las animaciones para ser usados en una batalla, el resto eran modelos en una Pokédex 3D). Esperar al lanzamiento de la secuela, ya un juego hecho y derecho, fue lo correcto, y entre su miriada de modos y la posibilidad de importar el equipo de Game Boy, fue un complemento perfecto a los juegos principales. **Pokémon Stadium 2** partió de la misma fórmula y añadió soporte para los cartuchos *Oro y plata* y los cien monstruos adicionales que



venían en ellos, ampliando además todos los aspectos del juego para dar a los entrenadores una buena cantidad de contenido... sí, incluyendo más maravillosos minijuegos para multijugador.

Además de una gloriosa edición especial Pikachu de la consola, hubo otros lanzamientos Pokémon para N64. **Pokémon Puzzle League** era un puzle de unir tres elementos con mucho que hacer pese a su simplicidad, mientras que **Hey You, Pikachu!** era una extravagancia: se conectaba un micrófono al mando para hablar con Pikachu para que hiciera... bueno, no mucho. Nunca llegó a Europa, aunque si lo importas, tendrás que hablar con inglés de acento americano para que la criaturilla te entienda mínimamente.



JUEGAS CON PODER

43

Nintendo proporcionó a los jugadores una importante mejora de hardware

Si hay algo que une a todas las consolas de mediados de los años noventa es su necesidad de más memoria. El agotamiento de la RAM disponible era un problema para los desarrolladores, y Nintendo había planeado usar una expansión de RAM para las planeadas aplicaciones multimedia de la 64DD. Pero igual que hizo Sega con su Saturn, Nintendo lanzó un periférico para mejorar sus juegos. El Expansion Pak iba en el frontal de la N64, sustituyendo al preinstalado Jumper Pak, y doblaba la memoria disponible.

Lo que es digno de aplauso es el hecho de que Nintendo sorteara un obstáculo grave para todos los dueños de consolas en el pasado. La compañía consiguió lanzar un upgrade que mejoraba el rendimiento sin necesidad de fracturar la base de usuarios.

44



TUROK 2: SEEDS OF EVIL

■ Acclaim programó este juego en un kit de desarrollo de 64DD antes de que se anunciara el Expansion Pak, y utilizó la memoria extra como experimento. Ver correr este monstruo a 640x480 en alta resolución en el E3 de 1998 fue lo que motivó a Nintendo a lanzar la expansión.

45



DONKEY KONG 64

■ El rey de los juegos de plataformas en 3D fue el primer juego de N64 en requerir el Expansion Pak como estándar, debido a un bug en el código no-expandido. A causa de ello, el juego tuvo que ser vendido con el periférico incluido a expensas de Nintendo.



46



HYDRO THUNDER

■ Aunque el Expansion Pak se usaba a menudo para subir la resolución de numerosos juegos de N64, también mejoró títulos de otras maneras. *Perfect Dark* no funcionaría sin él y *Hydro Thunder* aceptaba carreras con cuatro jugadores simultáneos.

47



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

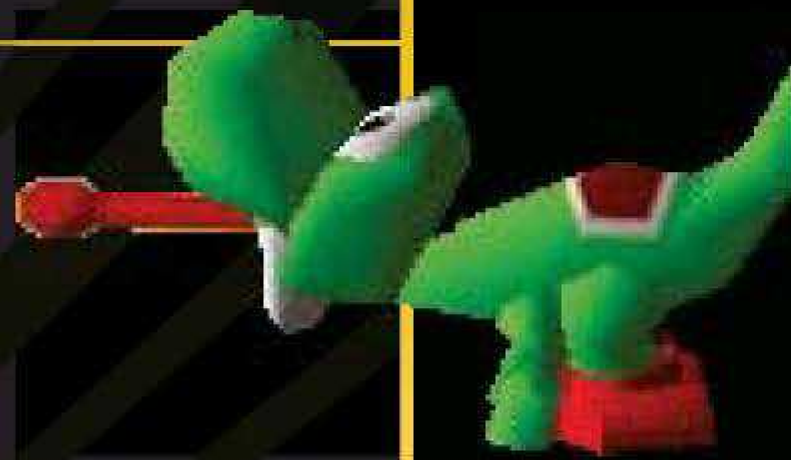
■ ¿Cómo mejoras uno de los grandes juegos de la historia? Bueno, si eres Nintendo, cambias el diseño por completo y le das un empujón gráfico. Comparado con *Ocarina Of Time*, *Majora's Mask* tiene mayor distancia de dibujado, mejores efectos e interiores en 3D total.

48



STARCRAFT 64

■ La mayoría de los juegos con Expansion Pak te dan gráficos mejorados o más multijugador, pero esta conversión del clásico de la estrategia en tiempo real de Blizzard fue un paso más allá: las misiones del pack *Brood War* solo estaban disponibles si tenías el Expansion Pak instalado.



49

SELLO DE CALIDAD

Midway fue uno de los desarrolladores que hizo brillar con fuerza la consola de 16 bits de Nintendo.

La compañía que una vez fue uno de los actores principales dentro del universo de los desarrolladores dio en esta era unos cuantos motivos para volver a prestarle atención. Aunque siguieron haciendo ports y desarrollo de recreativas, también hicieron especial hincapié en las licencias. Los responsables de la compañía actuaron con muy buen juicio, alternando grandes licencias con ports de arcades propios. De hecho, es posible que su trabajo con material ajeno fuera incluso mejor que el propio que desarrollaron para N64, como demuestran estos maravillosos ejemplos.

50



DOOM 64 1997

■ Desarrollado por Midway con supervisión de id, esta especie de port del clásico FPS es único: redibuja enemigos y armas que no verás en ninguna otra versión (los monstruos, aunque tienen un aspecto familiar, son distintos a los de otras versiones; y las armas tienen efectos distintos), pero sigue siendo el juego sangriento y violento de siempre, lo que era toda una novedad para el catálogo de Nintendo. Por desgracia, no apareció en el momento adecuado: no tenía movimiento vertical de cámara ni multijugador a pantalla partida... solo meses antes de la salida de *GoldenEye*, por lo que el abuelo del género no fue rival para James Bond.

51



BODY HARVEST 1998

■ A menudo visto como un progenitor de la serie *Grand Theft Auto*, este juego de DMA Design tropezó con dificultades cuando Nintendo, publisher previsto del juego, retrasó y finalmente abandonó la producción de *Body Harvest*, que iba a ser uno de los juegos de lanzamientos de la consola. Gremlin lo acogió para lanzarlo en Europa, pero fue Midway quien se encargó de él en Estados Unidos. El juego incluía en una estructura sandbox escenarios con vehículos, aliens que aniquilar y misiones que completar mientras se mantenían los daños colaterales al mínimo: un buen ejemplo de las posibilidades del nuevo y potente hardware.

52



READY 2 RUMBLE BOXING 1999

■ Aunque se recuerda sobre todo por su versión para Dreamcast, *Ready 2 Rumble* disfrutó de unos cuantos ports más que decentes de Midway, y aunque gráficamente se quedaba algo corto, su mecánica de arcade puro fue saltando de sistema en sistema más o menos intacta. Unos controles sencillos ocultan una profundidad asombrosa, ya que los jugadores más habilidosos pueden desarrollar tácticas de ataque y defensa bastante sofisticadas: por ejemplo, si aciertas en la cara del adversario unas cuantas veces desencadenarás un estado de poder máximo muy útil.

53



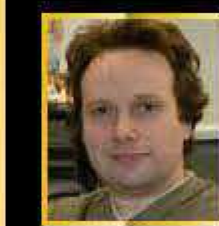
MICRO MACHINES 64 TURBO 1999

■ Ningún publisher tan prolífico como Midway puede presumir de un catalogo de lanzamientos absolutamente impecable, pero cómo le vamos a poner peros a la casa que nos trajo *Micro Machines* a N64. *Turbo* es un port de *Micro Machines V3*. No está a la altura de las versiones de 16 bits pero es lo más cerca que ha estado la serie de volver a capturar esa magia original. Una opción 'Turbo' permitía acelerar el ritmo al estilo de los ports de *Street Fighter II*, permitiendo que la locura se convirtiera en una chifladura a alta velocidad solo para expertos.

20 aniversario

WIL OVERTON

El veterano de la industria revisita aquella época de mediados de los 90



¿Qué es lo que más te gustaba de N64?
Me gustaba porque recuperaba los clásicos de Nintendo y, en casi todos los casos, lograba traducirlos a la tercera dimensión con un estilo propio. De *Super Mario* a *Star Fox* y de *Mario Kart* a Zelda, cada iteración de N64 de una serie famosa definiría aquello en lo que se convertiría la franquicia durante unas cuantas entregas más.

También me gustaba el mando, que parecía que no iba a funcionar, pero que de algún modo, creo, resultaba cómodo y muy fácil de usar.

Finalmente, me gustaba que la consola parecía un radiograma de los años cincuenta. El logo debería haber brillado cuando la consola estaba encendida.

¿Qué potencia tenía comparada con PlayStation?
No podría decir si, técnicamente, era un sistema más potente, y puede que la falta de espacio en el cartucho influyera en la percepción de que tenía menos potencia, pero a la hora de ejecutar los juegos estaba a la altura de la PlayStation.

¿Quiénes crees que eran los mejores desarrolladores del sistema y por qué?
Aparte de la propia Nintendo, la indiscutible estrella de la N64 era Rare. Aunque se puede decir que juegos como *Banjo-Kazooie* o *Diddy Kong Racing* simplemente estiraron la fama de éxitos previos de Nintendo, creo que demostraron su valor con títulos originales como *Blast Corps*, *Jet Force Gemini*, *GoldenEye* y *Perfect Dark*. Curiosamente, todos los nombres japoneses que tanto habían hecho por la SNES estuvieron mucho más tranquilos, y Konami y Capcom rebajaron la cantidad de lanzamientos, lo que dejó espacio para que estudios occidentales tomaran su lugar.

¿Cuál es el juego más impresionante que has jugado en el sistema y por qué?
Sería fácil decir algo como *Ocarina Of Time* (y sí, es cierto que nos estalló la cabeza en su día) pero recuerdo quedar profundamente impresionado la primera vez que vi *F-Zero X*. En una época en la que los juegos de conducción eran simplemente una carrera de obstáculos contrarreloj, verte enfrentado a otros treinta competidores luchando por la primer posición era revolucionario. Otros preferirán la continuación de Gamecube, *F-Zero GX*, pero *F-Zero X* sigue siendo mi juego de carreras favorito y mi preferido de N64.

¿Por qué crees que la N64 sigue siendo popular?
Solo los juegos clásicos de Nintendo y Rare compensan de sobra las mediocres aportaciones de otros desarrolladores. De hecho, hay posiblemente una avalancha de jugadores cuyo recuerdo del multi a cuatro personas de *GoldenEye* es el único que necesitan para cimentar la Nintendo 64 como su consola favorita.



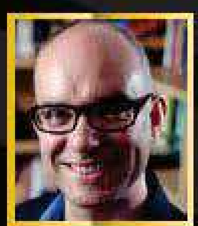
AÑORADA ACCLAIM

Los reyes de la controversia. Acclaim fue el estudio third-party que a menudo estuvo en primera fila.

Acclaim respaldó con fuerza a la N64 a lo largo de toda la vida de la consola: no solo le proporcionó una buena cantidad de exclusivas, sino que aprovechó mejoras de hardware como el Controller Pak o el Expansion Pak. Más aún, fue un aliado que ayudó a Nintendo a demostrar que la compañía japonesa no solo lanzaba productos para toda la familia, sino que podía dirigirse a sectores demográficos más maduros. Te traemos cuatro de los juegos más importantes que desarrolló para el sistema…

NIEL BUSHNELL

El talentoso grafista y animador sale de entre las sombras...



¿Cómo te viste implicado en el desarrollo de *Shadow Man*?
Trabajaba en animación tradicional en 2D en Londres, y estaba pensando en volver a mi hogar de siempre, al nordeste del país. Oí hablar de Iguana y me puse en contacto con ellos. Querían ampliar su equipo de animadores y me ofrecieron enseñarme a manejar software de 3D, así que en unas pocas semanas estaba trabajando en *Shadow Man* animando personajes y cutscenes. Llegué en los últimos ocho meses del proyecto, así que el diseño estaba más o menos hecho. Por entonces no lo sabía, pero unirse a un juego en los últimos seis meses de desarrollo es hacerlo en el peor momento, probablemente: muchas horas extra y fines de semana de trabajo gratis, pero el equipo era estupendo.

¿Recibíais muchas sugerencias por parte de los dueños de la licencia?
No estaba al tanto de ese tipo de cosas.

***Shadow Man* recibió una cantidad desorbitada de atención por parte de la prensa. ¿A qué se debía?**
Creo que tiene mucho que ver con Guy Miller y Simon Phipps. Se pasaban el día hablando con periodistas, trayéndolos al estudio y enseñándoles lo que hacíamos. Se inventaron una historia acerca de un miembro del equipo que había tenido un ataque de ansiedad por el contenido del juego y había habido que ingresarlo para que permaneciera en reposo. Consiguieron crear gran expectación en torno al juego.

¿Cómo fue trabajar en un juego orientado a público adulto? ¿Estaban preocupados en Nintendo?
No recuerdo que hubiera demasiadas preocupaciones en Nintendo, simplemente hicimos el juego como creímos que había que hacerlo. Había mucho horror no explícito: cosas que sucedían en la oscuridad acompañadas de la banda sonora ambiental de Tim Haywood.

¿Qué fue lo más difícil de afinar desde el punto de vista técnico?
Las restricciones técnicas eran un problema del día a día. Los personajes tenían tan pocos polígonos que todos los datos de animación tenían que pasar por una compresión muy agresiva en la que se perdía toda la información no-lineal. Creamos animaciones muy fluidas que luego se veían robóticas en el juego. Era un constante solventar problemas producidos por la implementación. El otro gran problema era el tiempo: cuando llegué no se habían animado las cutscenes y había mucha presión por acabarlas. Alguna de ellas era muy larga, teníamos días para animar algo a lo que habría que haber dedicado semanas. También había problemas con la cámara: para las cutscenes se usaba solo una, lo que hacía que los personajes desaparecieran y reaparecieran en el siguiente punto de inicio. Billy Allison hizo mucho por mejorarlo.



TUROK: DINOSAUR HUNTER 1997

■ Acclaim compró los derechos de la serie de comics para poner en pie este juego... y valió la pena. *Turok* fue un ejemplo fantástico de lo que se podía hacer con el hardware de N64, con unos movimientos de una suavidad pocas veces vistos en un FPS de consola. La gente menciona a *GoldenEye 007* como ejemplo de que la acción en primera persona se podía hacer en consola, pero supone infravalorar este juego: fue uno de los primeros third-party en salir en Europa, y pese a su elevado precio vendió un millón y medio de copias, convirtiéndose en un éxito clave para la máquina.



EXTREME-G 2 1998

■ Hay que ser muy bueno para destacar en el género de las carreras futuristas cuando compartes plataforma con un titán como *F-Zero X*, pero la serie *Extreme-G* de Acclaim lo consiguió. Este excelente juego combina motos superrápidas con mecánica de shoot'em-up, todo aderezado con circuitos bien surtidos de saltos, loops y otras muchas oportunidades de estrellarse. Además de gráficos mejorados, esta entrega tiene mejor multijugador gracias a un modo torneo, más el Battle Arena, orientado abiertamente al combate.



SOUTH PARK 1998

■ Ahora tiene una consideración más de culto, pero en 1998, la serie de Matt Stone y Trey Parker era la franquicia más potente de la televisión, con canciones que llegaban al número uno de las listas de ventas. Este first-person shooter de Acclaim no era, desde luego, el mejor juego de la historia, pero sí un interesante esfuerzo por dotar a Nintendo de una licencia potente que mover en la campaña navideña. Más aún: era mucho, mucho mejor que la horrenda conversión a PlayStation que llegó el año siguiente, lo que fue motivo de satisfacción para los usuarios de N64.



SHADOW MAN 1999

■ Posiblemente, el juego más oscuro de N64, y otra licencia de un comic a manos de Acclaim. Michael LeRoi es un guerrero vudú, unido a la Máscara de las Sombras por culpa de la misteriosa sacerdotisa Mama Nettie, cuyo objetivo es proteger a los seres vivos de las amenazas que acechan en el Lado Oscuro. Se trata de uno de los juegos de acción y aventura más redondos de la plataforma, y uno que simboliza bien la actitud de Nintendo, más abierta con contenidos maduros en la consola: en la vida habrías podido ver un juego tan violento y malhablado como este en NES.



EL LEGADO

Grandes juegos que no existirían sin la N64

La N64 tuvo juegos estupendos, pero no todos llegaron a ver la luz del sol. Muchos títulos prometedores fueron anunciados, pero no salieron debido a retrasos de los publishers, a desarrolladores perdiendo la fe en la consola o dándose cuenta de que el hardware no tenía tanta potencia como necesitaban. Muchos de estos juegos fueron cancelados o tuvieron que esperar a la llegada de GameCube. Estos son algunos de ellos.

59

Darran elige...

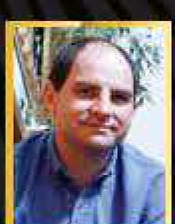
GLOVER 1998

■ Hay multitud de clásicos ocultos en la N64, pero este es posiblemente mi favorito, y demuestra hasta qué punto puede ser inventivo el género de plataformas. El objetivo del juego es que Glover guíe una bola hasta el final de cada nivel. Además de correr de forma independiente, Glover puede dar puñetazos a bloques para romperlos, guiar, arrojar o hacer botar la bola, e incluso transformarse para ganar distintas habilidades. Apareció en PC y Playstation, pero la versión de Nintendo 64 es claramente superior y aún hoy aguanta el tipo muy bien.



PHILIP OLIVER

Un mini-Making of de Glover



¿Cómo nació el concepto de *Glover*?
La inspiración para el juego nos llegó cuando estábamos dándole vueltas a una idea de un juego de golf con circuitos chiflados, o adventure golf, como se le llama en América. De hecho, parecía la atracción de los piratas de Disney World.

¿Cuál fue el principal desafío técnico?
Glover fue nuestro primer juego con personajes en 3D completos, con esqueletos internos. El motor gráfico estaba construido de cero y en el propio estudio, así como el editor de escenarios. Los personajes y fondos estaban modelados en 3D Max y tenían una resolución muy baja (¡todos de menos de cien polígonos!). El personaje de Glover ocupaba unos ochenta, a pesar de tener cuatro extremidades.

¿Cuál fue vuestro mayor logro desde el punto de vista de la mecánica?
La mecánica era única. Por aquel entonces había muy pocos juegos en 3D, y ninguno en el que hubiera que guiar una pelota por los niveles. Tardamos algunos meses en conseguir que el desarrollo fuera divertido y sencillo. Y eso limitándonos simplemente al primer nivel del juego...

¿De dónde salió la idea de usar diferentes bolas?
La posibilidad de cambiar el tamaño de las bolas y que tuvieran distintas propiedades nos pareció lo más natural. Los videojuegos siempre dan posibilidad al personaje de cambiar sus atributos.

¿El escenario Crystal Kingdom está conectado con Dizzy de algún modo?
Solo que los conceptos en ambos casos nacieron de las cabezas de los Oliver Twins. *Crystal Kingdom Dizzy* lo desarrolló un equipo de Codemasters y *Glover*, uno de Interactive Studios unos pocos años después. Andrew Oliver era el programador principal de *Glover*.

¿Por qué la versión N64 era muy superior a la de PlayStation?
Glover se diseñó para aprovechar la potencia del hardware de 64 bits de Nintendo 64, que tenía un gran potencial para los cálculos matemáticos. Con eso en mente, este tipo de cálculos tuvieron una gran importancia en el juego. Hasbro nos pidió que hiciéramos la conversión a Playstation para las Navidades de 1999, pero había que prescindir de las matemáticas y añadir polígonos. Tardamos casi un año.

60

STAR FOX ADVENTURES 2002

61



■ Conocido originalmente como *Dinosaur Planet*, empezó a programarse poco después de *Diddy Kong Racing*. Rare quería que fuera su último juego de N64 pero Nintendo pidió que lo convirtiera en un juego de *Star Fox* para GC. Acabó siendo el último juego de Rare para Nintendo.

RESIDENT EVIL 0 2002

62



■ Capcom quería que esta precuela saliera para 64DD, pero cambió de idea al ver la pobre recepción que estaba cosechando el sistema. Lo pasó a N64 y mostró una demo en el TGS del 2000. Cuando Capcom vio que el juego no cabría en un cartucho pasó a desarrollarlo en GameCube.

CUBIVORE: SURVIVAL OF THE FITTEST 2002

63



■ Otro juego inicialmente pensado para 64DD. Fue anunciado en 2000, pero sus desarrolladores pronto cambiaron de idea acerca de hacerlo para N64 y empezaron a prepararlo para GameCube. A diferencia de cualquiera de los otros juegos aquí mencionados, las raíces en N64 de este lanzamiento son muy obvias.

ETERNAL DARKNESS 2002

64



■ Silicon Knights mostró *Eternal Darkness* como juego de N64 durante el E3 de 1999. Estaba planeado que saliera el año siguiente, pero pasó a ser desarrollado para la siguiente consola de Nintendo, donde siguió retrasándose por culpa de los ataques del 11-S. Acabó saliendo, entre el aplauso de la crítica, el año siguiente.

20 aniversario

Se acerca el treinta aniversario de la obra cumbre de la Edad de Oro y Manuel Pazos y Daniel Celemín, programador y grafista respectivamente y estudiosos de la obra de Menéndez y Delcán, han parido un remake que actualiza el original, añade personajes y extiende la trama para acercarlo, todavía más, a El Nombre de la Rosa.

Por: Jaume Esteve





El remake definitivo



Basta con jugar un minuto a *La Abadía del Crimen Extensum* para saber que el remake orquestado por Pazos y Celemín ha decidido separarse de la obra de Menéndez y Delcán para volar por libre, pero sin alejarse demasiado del material original.

Es en esos primeros compases cuando Guillermo, cuyo aspecto recuerda irremisiblemente a Sean Connery, y su compañero Adso son recibidos en la puerta de la abadía. Pero no por el infatigable abad, sino por Remigio.

Ese es uno de los muchos detalles que han hecho que esta reinvención del juego de Opera Soft se haya ganado el corazón de los nostálgicos en los pocos meses que hace que ha visto la luz.

La Abadía del Crimen Extensum es algo más que un homenaje. Es algo más que una puesta al día. Va más allá del lavado de cara gráfico y la puesta al día para ordenadores contemporáneos de otros titanes (Enrique Giner, Manuel Abadía) que la adaptaron en los primeros años del siglo.

Extensum trata de ampliar la experiencia jugable con un pie en *El Nombre de la Rosa*, tanto el libro como la película, de manera que ofrece un viaje que trata de ir más allá: ha aumentado la extensión de la abadía, ha crecido el contenido jugable y, al mismo tiempo, ha mejorado algunos de los polémicos elementos de diseño del original.

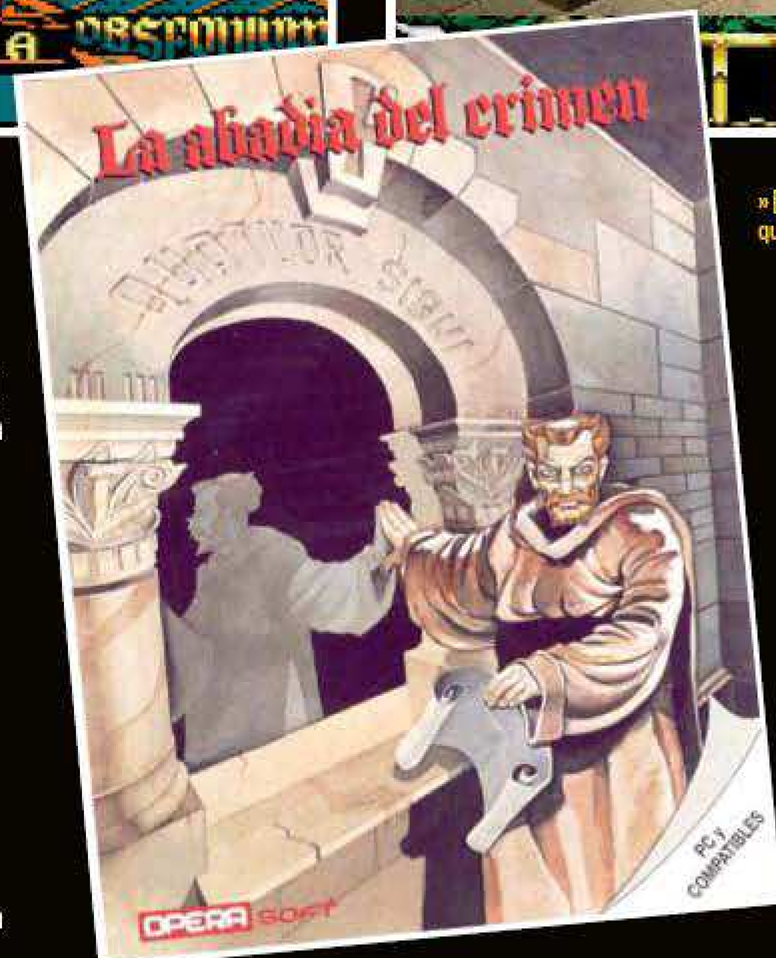
El control es uno de los que saltan a la vista de buenas ▶



» [Amstrad CPC] El abad sigue siendo el principal "enemigo" a evitar durante nuestras incursiones nocturnas.



» [PC] En *Extensum* se apuesta por otros métodos narrativos. Es Remigio, y no el abad, quien nos da la bienvenida a la abadía.



» Aunque se lanzó una primera tirada a través de Míster Chip, la academia de informática que regentaba el padre de Paco Menéndez, fue Opera Soft la encargada de distribuir el juego en España.

a primeras. *Extensum* permite alternar entre el clásico y uno adaptado a la actualidad en el que el protagonista se mueve en la dirección de la flecha que pulsamos. Tanto si optas por uno como por otro, te arrancará una sonrisa ese momento en el que, tras no acertar a colar a Guillermo por una puerta o un arco, es el propio personaje el que busca la ruta adecuada y doblar una esquina para facilitarte la vida. ¡Cuánta barra de obsequium habríamos ahorrado en su momento de haber contado con esta ayuda!



Pero donde el juego se diferencia más del original, para bien, es en la calma que introduce. *La Abadía* de Menéndez y Delcán era un juego frenético que obligaba al jugador a ser muy preciso en la ejecución de las diferentes tareas que tenía que completar a lo largo de los siete días. La sucesión de acontecimientos era una espada de Damocles sobre la cabeza del jugador: cada pocos minutos, el juego nos obligaba a ir a misa, comer, regresar a misa y pasar la noche en nuestros aposentos. El más mínimo error nos dejaba sin margen de maniobra para resolver el crimen.

Por si fuera poco, aquella lejana *Abadía del Crimen* del 87 tampoco daba grandes pistas al jugador sobre lo que debía hacer. Era común completar los siete días que duraba la aventura sin haber hecho progreso alguno. El juego, con un punto de mala leche, incluso permitía que el usuario incurriera en errores que iban a sabotear el desenlace final.

En *Extensum*, esos dos apartados han cambiado. El juego es más reposado hasta el punto de que podemos pasear por todo el escenario sin el agobio de saber que nuestro tiempo es limitado y que cada paso en falso puede ser definitivo. Pero trata de ir más allá. No sólo es generoso con el jugador en la gestión del tiempo sino que además comete la osadía de darle pistas sobre lo que debe hacer.

Las cinemáticas juegan un papel más importante en esta nueva versión y ofrecen ayuda al usuario. De ellas se pueden extraer pistas sobre los siguientes pasos a seguir y ayudan, en gran medida, al desarrollo de la trama.



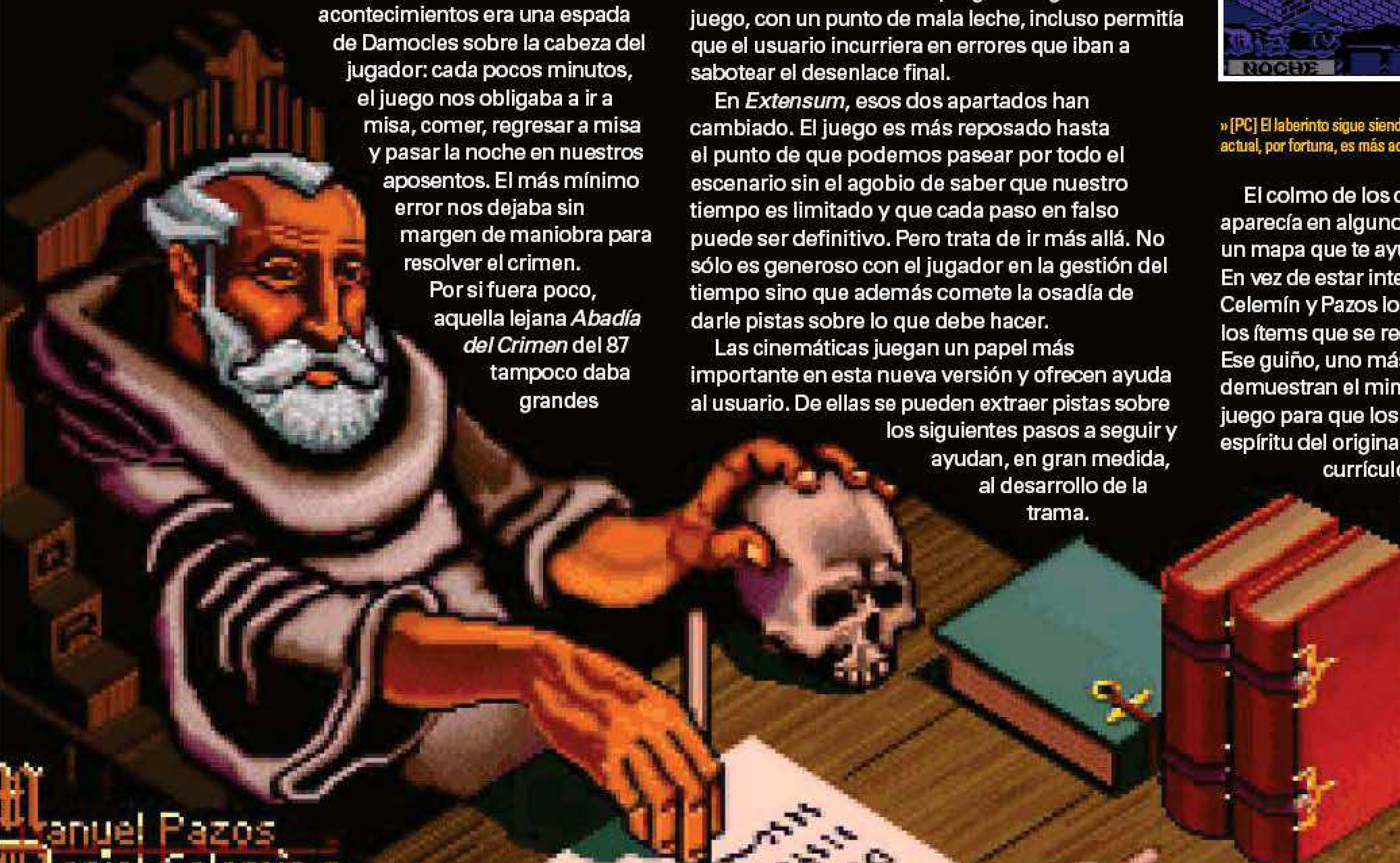
» [PC] El título opta por un formato 16:9, diferente al 4:3 del original. Lo que no cambia es la obligación de ir a misa.

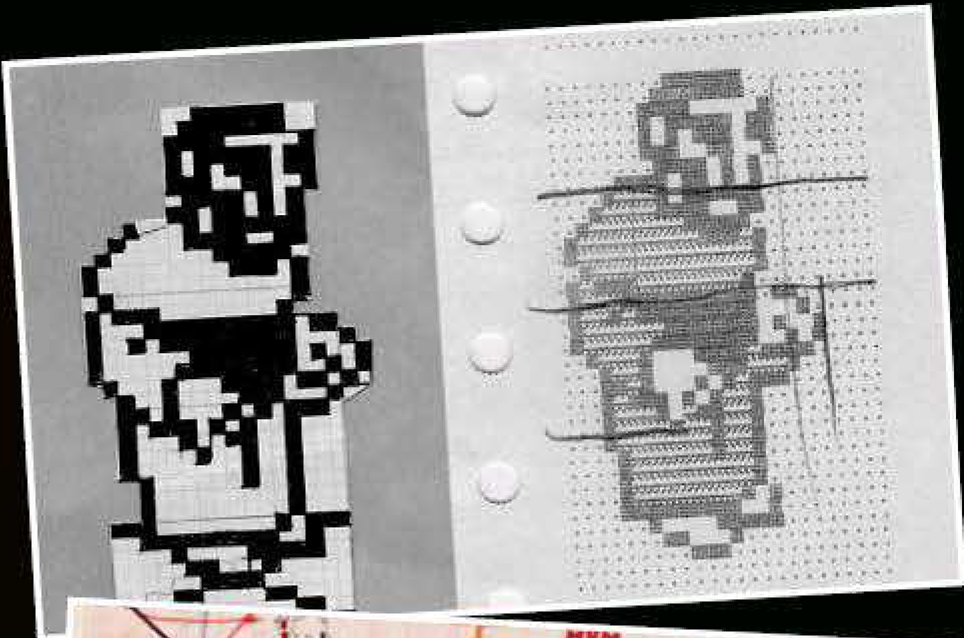


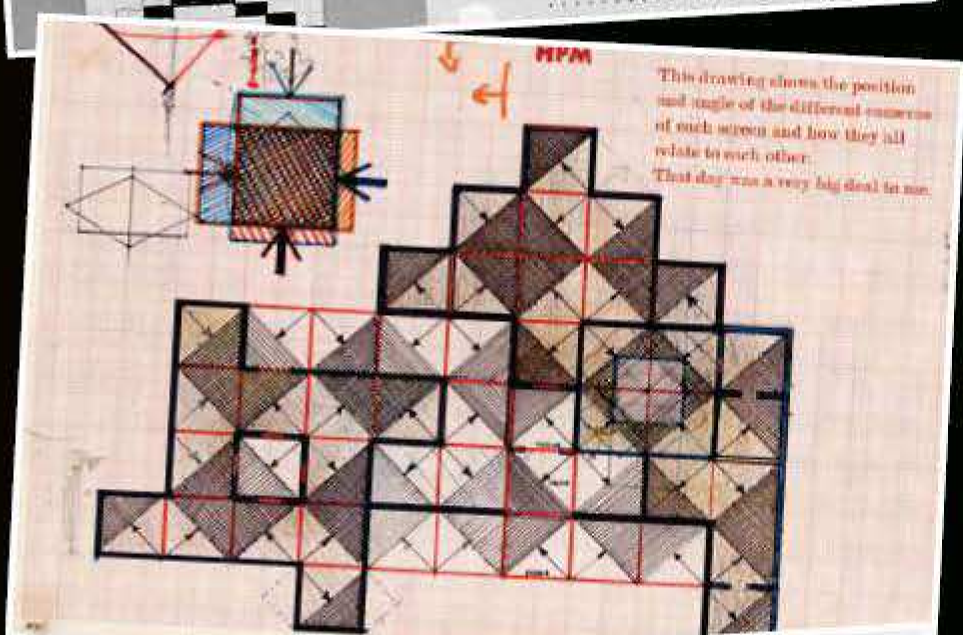
» [PC] El laberinto sigue siendo el quebradero de cabeza final. La versión actual, por fortuna, es más accesible.

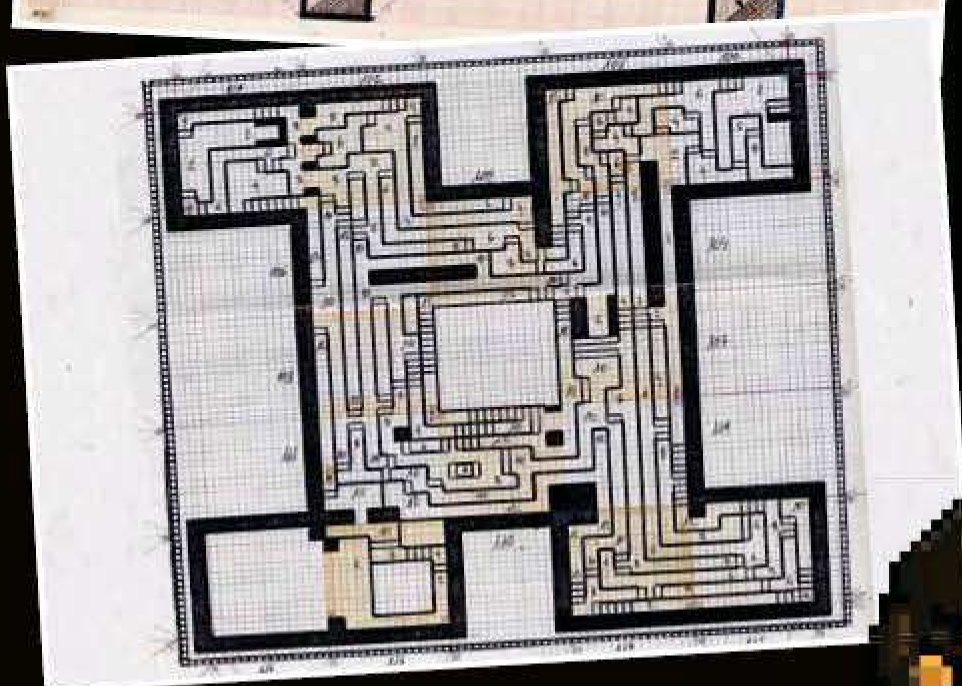
El colmo de los colmos, una opción que ya aparecía en algunos remakes, es la presencia de un mapa que te ayuda a moverte por el escenario. En vez de estar integrado de cualquier manera, Celemín y Pazos lo han convertido en uno de los ítems que se recogen a lo largo del juego. Ese guiño, uno más, es una de las pruebas que demuestran el mimo con el que se ha tratado el juego para que los nuevos añadidos casen con el espíritu del original y no estén ahí para engordar el currículo de novedades.

Sí, es cierto que aumentar el tamaño y la trama tiene algunos puntos negativos. Los largos paseos que deberemos dar por la abadía son uno de ellos.







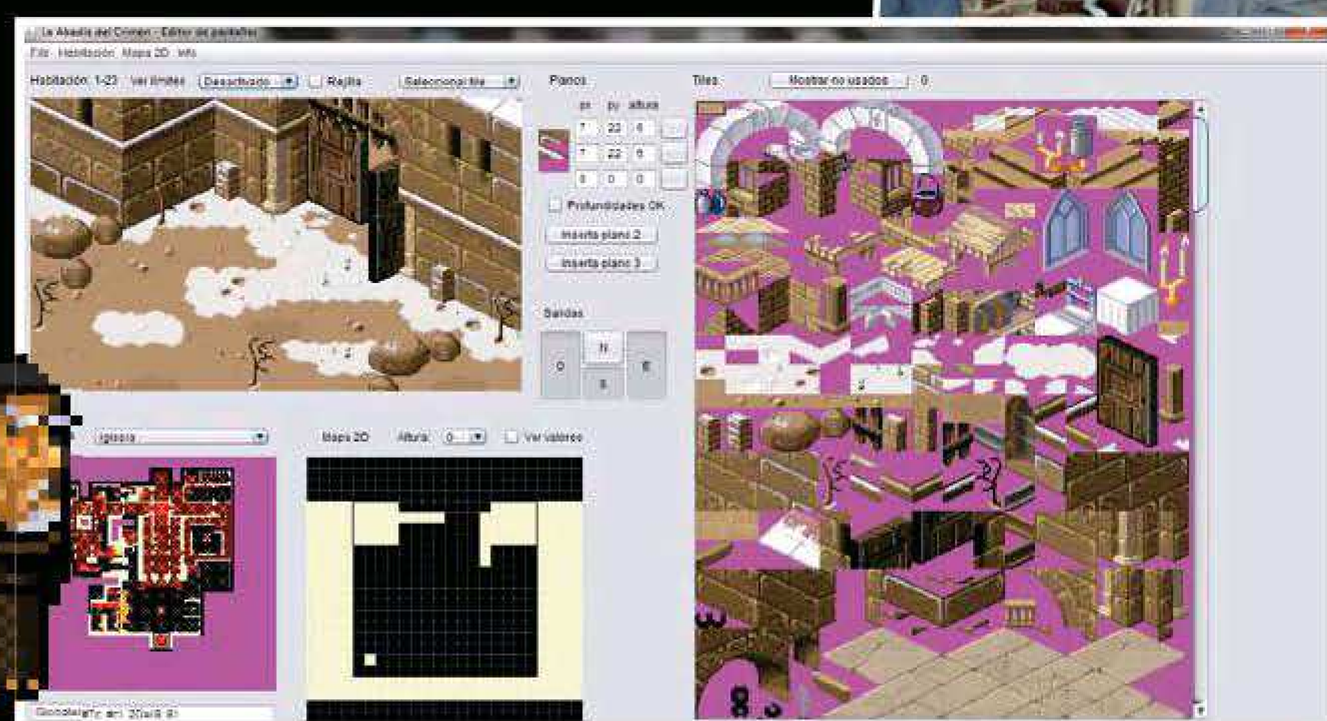


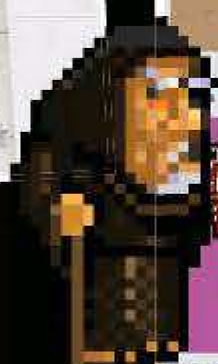
» Con los años, Juan Delcán ha hecho públicos varios documentos de diseño del juego original, entre los que se encuentran bocetos de los personajes (arriba), del juego de cámaras empleado (centro) o del laberinto final (abajo).





» Manuel Pazos (Izquierda), Juan Delcán (Centro) y Daniel Celemín (Derecha) posan en la edición 2014 de RetroBarcelona, en la que se homenajeó al juego. A la derecha podemos ver a Delcán, recreando una de las escenas finales del juego en un vídeo emitido la RetroMadrid de 2014.





En la obra original, las limitaciones de espacio obligaron a tener un mapa pequeño y manejable mientras que en esta versión puede hacerse algo tedioso tener que desplazarse de un extremo a otro del escenario.

Se agradece que el juego espere al usuario a que cumpla con todas las tareas que tiene que hacer pero, en ocasiones, esa idea juega en su contra. Sucede cuando no se sabe muy bien si se debe hacer algo antes de que avance el día, lo que puede llevar a cierto desespero al tener que dar vueltas por el escenario a la espera de hacer girar la rueda. Esa certeza hace que el jugador se vuelva menos ingenuo y que afronte la partida con otros ojos.

A título personal, echo mucho de menos de menos la particular versión del Crystal Palace de Gwendal que Menéndez y Delcán incluyeron a lo largo de toda la trama aunque aquellos jugadores lo suficientemente curiosos sabrán encontrar un huevo de pascua que pondrá los pelos de punta a los nostálgicos.

En su afán por ser un juego accesible, esta nueva *Abadía* ha dulcificado, y mucho, el jefe final. Ese final boss de la versión original no era un sprite que ocupaba toda la pantalla ni un enemigo que escupía fuego. Era algo peor: un laberinto al que había que enfrentarse sin ningún tipo de referencia ni indicación.

Extensum ofrece las herramientas necesarias para que ese viaje se pueda completar en un par de intentos, como mucho. En palabras de Pazos, la lámpara que nos permite ver por sus estancias tiene aceite "como para entrar y salir dos veces".

Hay pocos motivos para pensar que un seguidor del juego original no vaya a disfrutar de este remake (que es gratuito y se encuentra en Steam). Sin perder de vista al original, trata de caminar su propio camino, la mayoría de veces con acierto. Ojalá todos los clásicos se actualizarán con el mismo mimo. ✱





Patas arriba

Resuelve el misterio de *La Abadía del Crimen Extensum* como si fueras un ávido jugador ochentero.





Dia I

TERCIA

Sigue a Remigio hasta tu celda, donde te recibirá el abad y te informará de lo que ha sucedido. Cuando el abad se marche, ve hacia una de las capillas anexas de la iglesia donde te encontrarás con Ubertino da Casale, monje que conoce a Guillermo y que le alerta sobre los peligros de la abadía.

Sal al exterior de la iglesia y ve hacia el huerto, que está al oeste, donde te encontrarás con Severino, que se ofrecerá a guiarte por la abadía. Aprovecha el trayecto para conocer más de Adelmo así como la posición que debes ocupar para comer en el refectorio (a la derecha del abad).

SEXTA

Ve al refectorio a comer.

NONA

Visita el scriptorium, en la parte superior, donde conocerás a Berengario, el ayudante del bibliotecario y a Jorge de Burgos, un venerable monje con muy malas pulgas.

Si te diriges hacia la biblioteca te encontrarás con Malaquías, que te recordará que el acceso está prohibido. Antes de abandonar el scriptorium, busca un pergamino en una de las mesas para que lo recoja Adso. Una vez que lo cojas, tendrás un mapa detallado de la abadía que se completará a medida que la recorras. Aprieta Enter y podrás comprobarlo en cualquier momento.

Sal al exterior para encontrarte con Salvatore, ayudante de Remigio. Durante tu excursión debes hacer un viaje al cementerio, donde está la tumba de Adelmo, así como visitar el pozo.Una vez hayas acabado, ve al taller de Nicola, al sureste del mapa, para que se interese por el funcionamiento de tus lentes. Nicola te hablará de un extraño artilugio mágico que protege la entrada a la biblioteca.

Cuando suenen las campanas ve a misa (debes colocarte justo a la izquierda de Adso). Una vez finalizado el oficio, ve a dormir.

Dia II

PRIMA

Ve a misa, donde se te informará de una nueva muerte. Tu siguiente paso ahora es acercarte hasta las pocilgas y será allí donde te encontrarás con el cadáver de Venancio.

TERCIA

Asiste a la autopsia donde descubrirás que Venancio y Adelmo tenían una relación muy cercana mientras que Berengario tenía otros impulsos por el joven muerto antes de nuestra llegada.

SEXTA

Ve a comer al refectorio, donde el abad te recordará, una vez más, que la biblioteca es un lugar prohibido.

NONA

Vuelve al scriptorium donde te encontrarás a Nicola en el pupitre de Berengario con un libro sospechoso. Nicola te informará de una entrada secreta al scriptorium a través del osario, que se encuentra tras el altar.











Para viajar de noche necesitarás una lámpara, que te facilitará Remigio en la planta baja (la dejará en la cocina donde la podrás encontrar cada día). También te dirá que Berengario fue el último en ver con vida a Adelmo. Dirígete al claustro donde Berengario te confesará que vio al fantasma de Adelmo la noche de su muerte.

VÍSPERAS
Ve a misa.

COMPLETAS
Hora de tu primera excursión nocturna. Dirígete al scriptorium para investigar el libro y el pergamino que estaba en la mesa de Venancio.

Dia III

NOCHE
Ve al scriptorium por el pasadizo que conecta la capilla con la cocina para encontrar que el libro misterioso ha desaparecido.
El pergamino todavía está ahí pero una distracción hará que Guillermo pierda las lentes. Regresa al pasadizo secreto.

PRIMA
Ve a misa para descubrir que Berengario ha desaparecido.

TERCIA
Ve a hablar con Ubertino que relaciona las muertes con las trompetas del apocalipsis. El tercer muerto aparecerá en un lugar con agua.

SEXTA
Ve al refectorio a comer.

NONA
Ve al scriptorium y en la puerta de la biblioteca verás que Malaquías tiene una llave en una mesa. Controla a Adso para hacerte con ella. Acto seguido, ve a ver a Nicola, al que Guillermo le pedirá que le fabrique unas nuevas lentes, aunque tardará unos días en tenerlas listas, además de necesitar una nueva montura. Ve a misa.

COMPLETAS
Ve a tu celda.









Dia IV



NOCHE

Si de camino a la biblioteca pasas por la cocina, encontrarás un pequeño guiño a la película de Jean Jacques Annaud. Ahora sí, ve al scriptorium y entra por la puerta que Malaquías custodia durante el día. Ya dentro, verás una escalera que va hacia arriba o abajo. Abajo llegarás al pasadizo que une cocina e iglesia mientras que arriba tienes la entrada a la biblioteca. Al poco de entrar, Guillermo dirá que se marea lo que pondrá fin a vuestra excursión. Regresa a tu celda.

PRIMA

Ve a misa, donde se anunciara que el cuerpo de Berengario ha aparecido en los baños.

TERCIA

Después de presenciar la autopsia de Berengario, sonarán las campanas. Ve a comer.

SEXTA

En el refectorio, el abad anunciará la llegada de Bernardo Gui.

NONA

Ve a los baños, donde apareció el cuerpo de Berengario, para encontrar las lentes de Guillermo, que están rotas. Al salir, habla con Severino para pedirle un remedio contra los mareos que Guillermo ha tenido al entrar en la biblioteca. Necesitas una botella con agua caliente. Debes encontrarte con Salvatore para que te dé una botella (mientras le buscas, puedes llevar la montura de las lentes a Nicola para que comience a trabajar en un nuevo modelo). Cuando la tengas, llena la botella en el pozo y ve al horno de la cocina para calentarla. Regresa con Severino (de camino puedes recoger la lámpara llena de aceite) y dale la botella. Cuando suenen las campanas, ve a misa.

VÍSPERAS

Ve a misa.

COMPLETAS

Dirígete a tu celda aunque no debes dormir. Con la llave, la linterna y el paño, es momento de hacer otra visita a la biblioteca.

Dia V

NOCHE

Adéntrate en el laberinto hasta que, pasadas unas cuantas habitaciones, Adso te diga que no puede completar un mapa de la zona. Guillermo dirá que es necesario un objeto para orientarse por lo que dará por concluida la expedición. Regresa a la celda y, justo antes de dormir, aparecerá Bernardo Gui, que te pedirá que le acompañes a las cuadras donde está Salvatore junto a la chica con la que Adso tuvo un encuentro

PRIMA

Ve a misa, donde Severino te dirá que ha encontrado un libro misterioso

TERCIA

Tras una charla con el abad, Guillermo se dirige a la celda de Severino, donde descubrirás que ha muerto. Bernardo Gui acusa a Remigio, que asegura no haber tenido nada que ver. Antes de abandonar la estancia, recoge la magnetita, la piedra gris oscura que se encuentra sobre un mueble. Pasa por la cocina para recoger una nueva lámpara y sube al scriptorium donde te encontrarás con Nicola, al que Guillermo le pide que le fabrique un artilugio (una brújula) con la piedra que ha encontrado.

NONA

Tras la comida, Bernardo Gui te pide que le acompañes al juicio, donde condena a muerte a Remigio y Salvatore. Fíjate en la llave que Bernardo deja en la mesa, aunque no podrás cogerla ya que, al acabar el juicio, debes ir a misa.

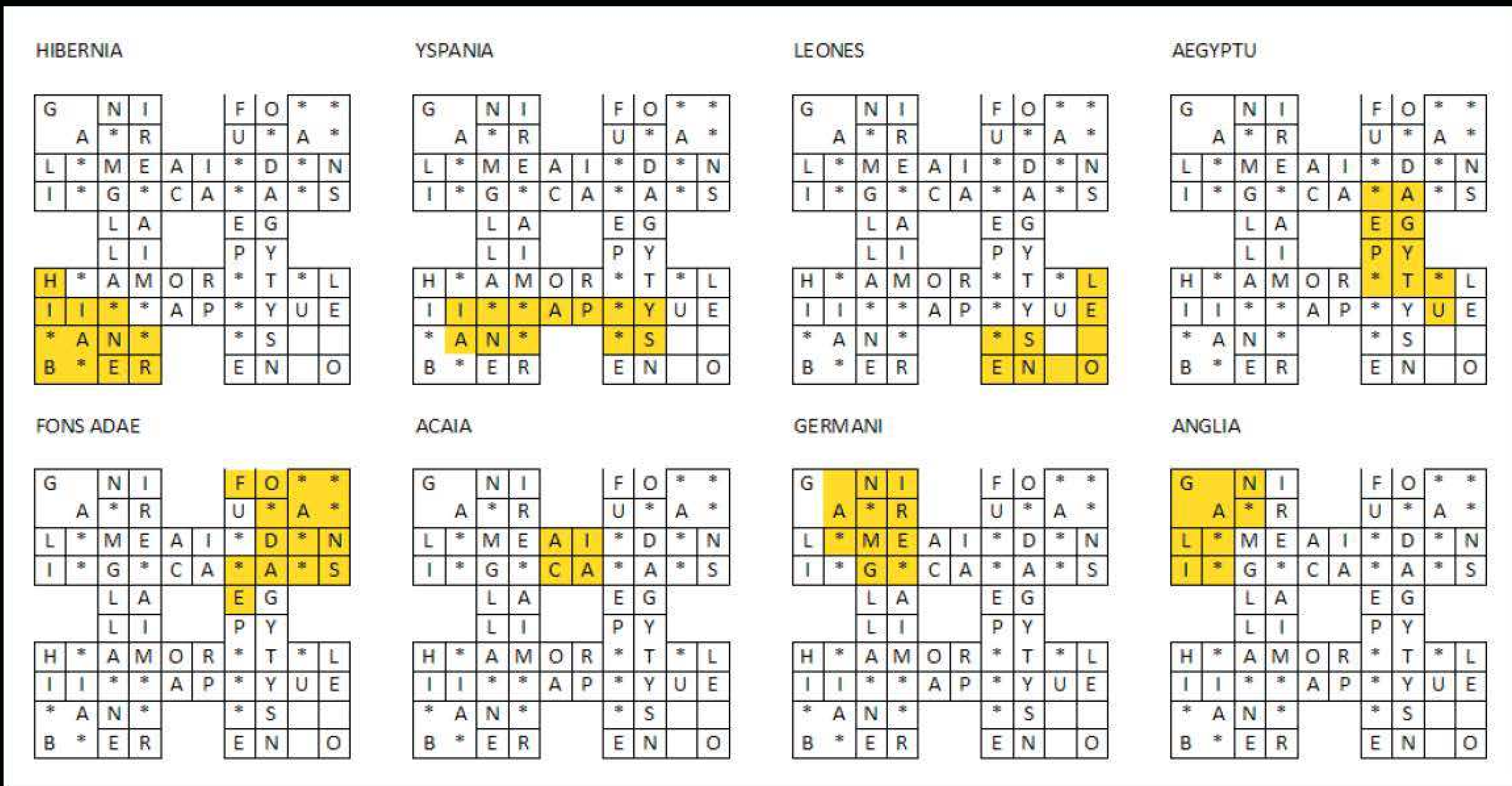
VÍSPERAS

Antes de que comience el oficio, Malaquías cae muerto, lo que provoca un enfrentamiento con Guillermo.

COMPLETAS

Cuando llegues a tu celda, recoge la brújula que Nicola ha fabricado.





Dia VI

NOCHE

Regresa a la biblioteca donde, ahora sí, lo tienes todo para adentrarte sin miedo a perderte. Como la luz de la lámpara es limitada, te lo ponemos fácil: el recorrido comienza en la zona noreste y tu destino es una estancia en el suroeste del mapa, donde deberías encontrar un espejo, cuya presencia alertará a Guillermo y Adso. Regresa a tu celda.

PRIMA

Acude a misa.

TERCIA

Tras la misa, el abad te pedirá que le acompañes a una sala con reliquias. Después de mostrar su descontento por no haber resuelto los crímenes, a pesar de las explicaciones de Guillermo, te insta a abandonar la abadía en el plazo de 24 horas. Cuando el abad se vaya, recoge el diamante que está a la derecha de Guillermo.

Regresa a la sala donde se celebró el juicio y recoge la llave que Bernardo confiscó a Remigio. Ve a la celda del monje (según sales de la iglesia, a mano derecha, al lado de los baños) y recoge la llave sobre una de las mesitas.

SEXTA

Ve al refectorio a comer.

NONA

Tras la comida, vuelve a la cocina a recoger la lámpara y ve al taller de Nicola, que te entregará unas nuevas lentes para, acto seguido, visitar la habitación de Severino donde tienes que recoger los guantes.

VÍSPERAS

Ve a misa.

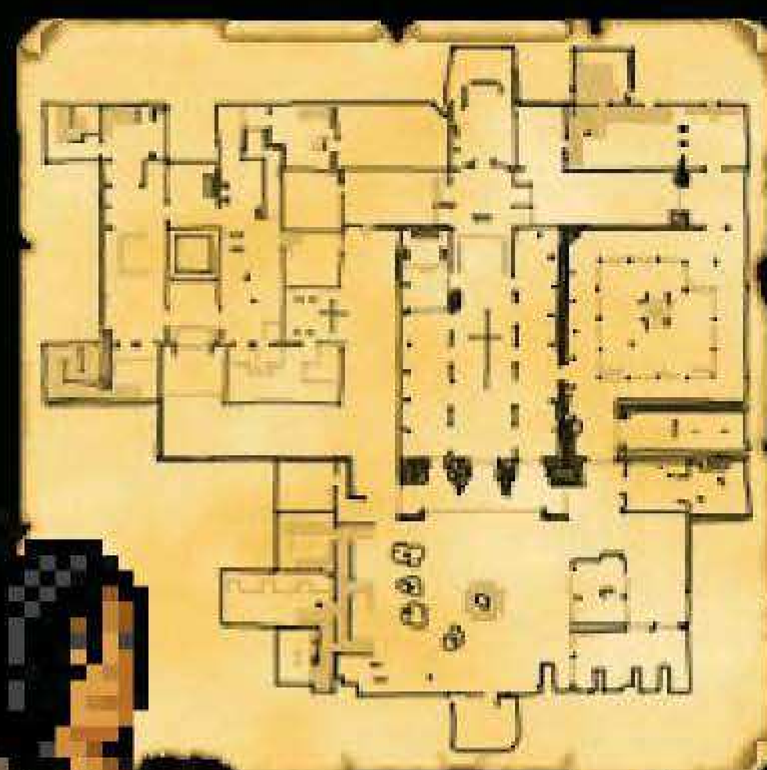
COMPLETAS

Dirígete a la celda y prepárate para la expedición final a la biblioteca.

Dia VII

NOCHE

Regresa al espejo donde Guillermo resolverá el misterio que abre el espejo: aprieta las letras Q y R a la vez para acceder a la estancia donde te espera Jorge.
Tras la cinemática, Jorge huirá. Persíguele hasta la esquina noroeste del laberinto donde le encontrarás comiéndose el libro. Una vez llegado aquí, siéntate y disfruta del final.





Entrevista a
Manuel Pazos y Daniel Celemín



Manuel Pazos y Daniel Celemín son dos nombres clásicos de la escena española de los retro remakes. *Sir Fred, Knight Lore* o *Alien 8* son algunas de las creaciones que han hecho, juntos o por separado. Ambos siempre han declarado su amor por *La Abadía del Crimen*, de la que Pazos ya había hecho un remake años atrás, y con *Extensum* han cerrado un círculo que comenzó en algún lejano día de los años ochenta.



Ambos teníais experiencia en remakes. ¿Cuándo decidís juntar hombro con hombro y trabajar juntos?

MANUEL PAZOS: A Dani le tenía fichado a raíz de su remake del *Sir Fred*. En cuanto vi sus gráficos me dije que tenía que hacer algo con este tío. Tiempo después, me dio por desensamblar y analizar un par de juegos de Ultimate: el *Alien 8* y el *Knight Lore*. Contacté con él y le propuse hacer los gráficos para un remake de MSX2. Por suerte para mí, aceptó.

D. C.: La idea de un nuevo remake de la abadía empezó en 2007, pero pasó por muchas fases de desarrollo... En 2013 conocí a Manuel en persona en RetroMadrid. Hablamos de varios temas y, cómo no, salió ese proyecto en cartera del remake de *La Abadía del Crimen*. En 2014 nos enfrentamos a él en solitario hasta acabarlo en mayo de 2016.

¿En qué momento decidís que, de hacer un remake, va a tener nuevo material respecto al original?

D. C.: Yo lo tenía decidido desde 2007. Los remakes que se han hecho hasta ahora han sido muy fieles al original. Si hacía otro, aprovecharía para poner mi sello a los gráficos y tendría que incluir todas esas cosas de la historia que no estaban en el juego: el pozo, la tinaja, las autopsias...

¿Cómo os habéis enfrentado al proceso creativo?

D.C.: No he tenido miedo. Sí mucho respeto, pero si quería plasmar mis ideas, tenía que liberarme de ese posible temor. He hecho el juego que quería hacer. No me he puesto límites más allá del tiempo y el marco técnico.

M. P.: No hemos trabajado sobre un documento de diseño previo, con una idea clara de cómo iba a ser el juego final. Hemos ido pasito a pasito, marcándonos pequeñas metas. Empezamos modificando y añadiendo pantallas, luego personajes, tramas, sistema de textos, efectos, músicas... A medida que se nos ocurrían ideas las íbamos implementando, como cambiar el tamaño de la pantalla de 4:3 a 16:9

Una vez jugado se nota que habéis tratado de ceñiros más al libro y a la película.

M. P.: Desde un principio quisimos hacer la historia más fiel al libro y a la película. Y esas dos obras han sido nuestro punto de referencia en todo momento, tanto para la trama como para el aspecto visual y sonoro.

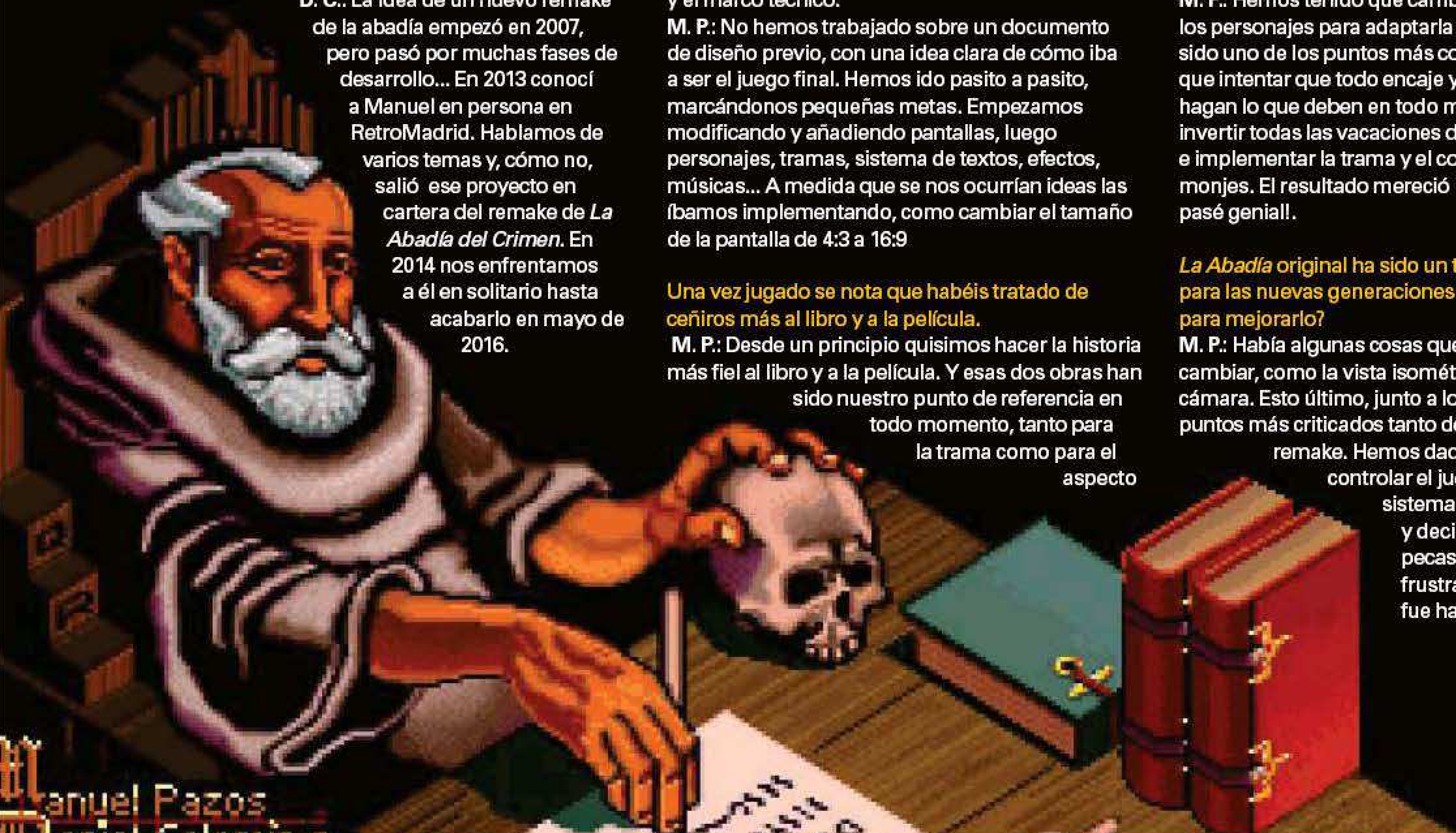
D. C.: Hicimos un Excel con la trama y añadíamos o tachábamos cosas que se hacían en el original y que queríamos modificar. No nos gustaba que el abad nos recibiera, y eso es algo que ocurre en la peli pero no en el libro exactamente. Eso suponía un tachón en el Excel. Primer día, Nona: tachar 'el abad nos recibe' y apuntar en azul 'Remigio nos acompaña a la celda'.

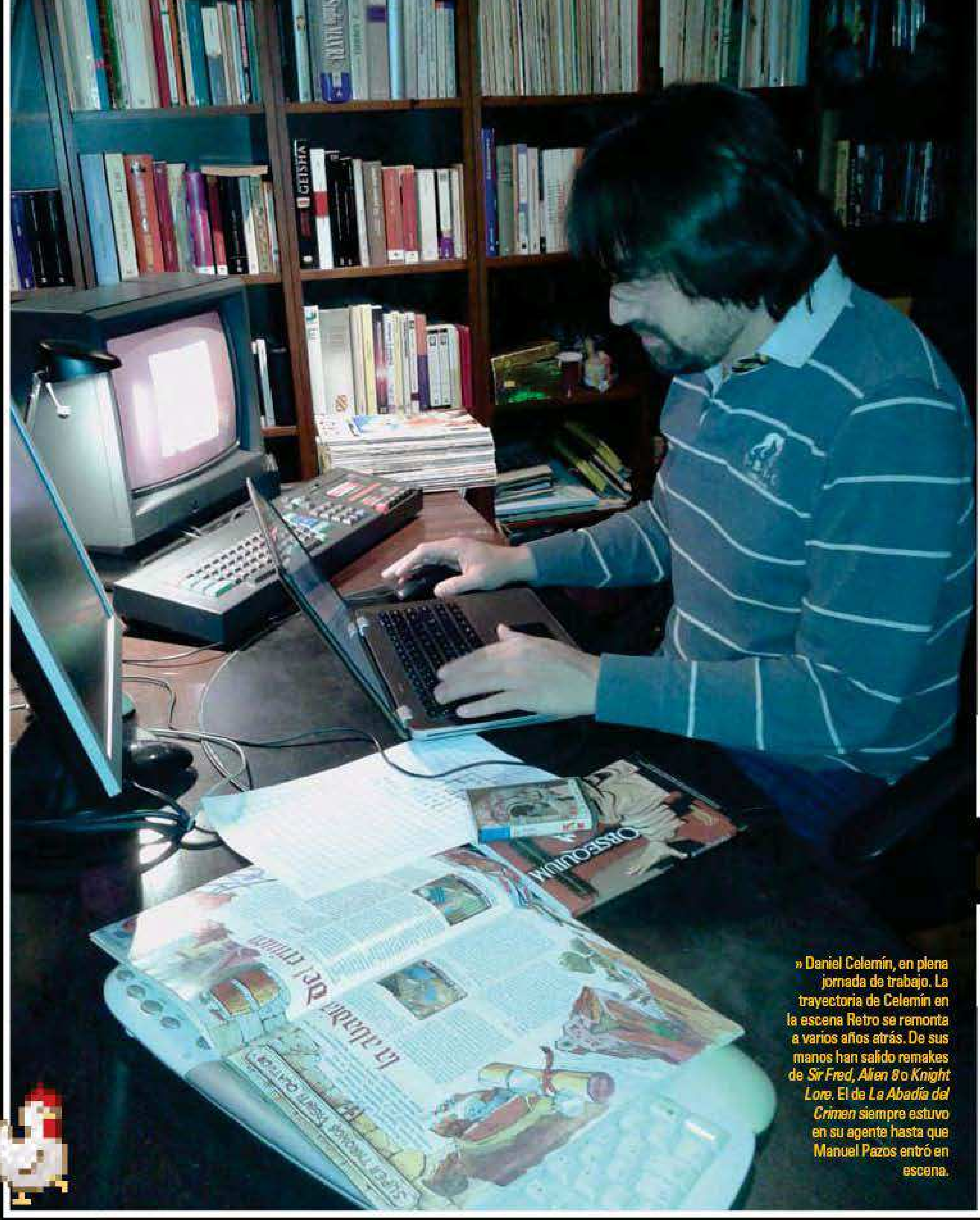
Habéis añadido monjes, uno de los puntos fuertes de la abadía original debido a su inteligencia artificial. ¿Cómo fue el proceso de programarlos? ¿Y cómo habéis lidiado con los ya existentes en las nuevas partes del juego?

M. P.: Hemos tenido que cambiar la lógica de todos los personajes para adaptarla a la nueva trama. Ha sido uno de los puntos más complejos porque hay que intentar que todo encaje y que los personajes hagan lo que deben en todo momento. Tuve que invertir todas las vacaciones de verano para definir e implementar la trama y el comportamiento de los monjes. El resultado mereció la pena, ¡y yo me lo pasé genial!.

La Abadía original ha sido un título poco accesible para las nuevas generaciones. ¿Qué habéis hecho para mejorarlo?

M. P.: Había algunas cosas que no queríamos cambiar, como la vista isométrica o los cambios de cámara. Esto último, junto a los controles, son los puntos más criticados tanto del original como del remake. Hemos dado la posibilidad de controlar el juego con diferentes sistemas, con teclado o ratón y decidimos que el juego pecase de fácil antes que frustrar al jugador. Mi idea fue hacer que el tiempo





» Daniel Celemín, en plena jornada de trabajo. La trayectoria de Celemín en la escena Retro se remonta a varios años atrás. De sus manos han salido remakes de *Sir Fred*, *Alien 8* o *Knight Lore*. El de *La Abadía del Crimen* siempre estuvo en su agente hasta que Manuel Pazos entró en escena.

se detuviese hasta que se realizasen las acciones necesarias para poder continuar. Añadimos cinemáticas para poder seguir mejor la historia o unos iconos que nos avisan de cuándo el abad está durmiendo, si está ocurriendo algo interesante en otro lugar de la abadía o el aceite que nos queda.
D. C.: Hemos dado las facilidades justas y necesarias para que la experiencia fuera lo más divertida posible. El juego te va dando pistas y te espera si necesitas conseguir un objeto.

¿De qué momento del juego estáis especialmente orgullosos?
D.C.: El laberinto es totalmente nuevo. Desarrollar partes de la película en píxel ha sido muy excitante. La noche que has de subir a por el libro en el scriptorium es muy chula o ver moverse a los monjes por partes nuevas de la abadía pensando 'ya verás cuando la gente pueda jugar a esto'.
M.P.: Me gusta especialmente la ambientación. Los gráficos de Dani, los efectos visuales y de sonido o la música de David Cañadas han hecho que, en más de una ocasión, me haya quedado mirando la pantalla como un tonto, disfrutando de los detalles y viendo el tiempo pasar.

P: ¿Habéis recibido algún comentario de Juan Delcán durante el desarrollo?
M.P.: Juan cree que la abadía es como una obra de jazz, que hay que reinterpretar aportando nuestras propias sensaciones y emociones. Siempre nos ha apoyado y nos ha ayudado.

Siempre se ha hablado del peculiar estilo de Paco Menéndez a la hora de programar, ¿Habéis tenido en mente ese estilo al abordar el código del remake?
M. P.: Hay partes que siguen casi a rajatabla el estilo de Paco, como la búsqueda de caminos. De esta forma se consigue que el juego se comporte de forma muy parecida al original. Otras las hemos cambiado, como la creación de pantallas o la forma en la que se implementa la lógica de los personajes. Las pantallas en el original se crean mediante elementos prediseñados (una mesa, un muro, una escalera) pero nosotros lo hemos hecho tile a tile, porque simplificaba el diseño del editor de pantallas y nos daba mucha más libertad a la hora de diseñar las distintas habitaciones y poner pequeños detalles. La lógica de los personajes en el original estaba definida en un script, o guión, que el juego iba interpretando. Paco lo hizo así para compactar el comportamiento de los personajes y ocupar el mínimo espacio de memoria posible. Hacerlo de la misma forma hubiese sido muy complejo y no tenía sentido hoy en día.

"El juego es una carta de amor a la obra de Menéndez y Delcán pero, para adaptarse a los nuevos tiempos, solo ha llegado al PC"





» Juan Delcán y Paco Menéndez, en una imagen de archivo cedida por el primero. Los creadores de La Abadía eran amigos desde bien pequeños.



Del olvido comercial a aparecer en Steam



L*a Abadía del Crimen* fue un caso de manual de juego de culto tras sufrir un batacazo comercial. No importó que la prensa de la época pusiera por las nubes el juego de Menéndez y Delcán, el jugador no acogió el título con tanto entusiasmo como sí hizo con otras obras del 'soft' español.

La endiablada dificultad, un cierto hartazgo hacia los juegos isométricos y la ausencia de una guía que tardó meses en aparecer en Micro Manía (y con un error en el laberinto, una macabra broma final) condenaron al juego. Si bien Menéndez y Delcán se colaron entre los mejores títulos del año, apenas aparecieron en las listas de los más vendidos que publicaba Micro Hobby y, cuando lo hicieron, fue en posiciones discretas. La historia ha sido bien distinta con *La Abadía Extensum*.



"Tenemos 32.000 descargas en Steam más otras 33.000 del juego en español en la web y otras 8.400 en inglés. En la web, 20.000 fueron en la semana del lanzamiento", reconoce Pazos.

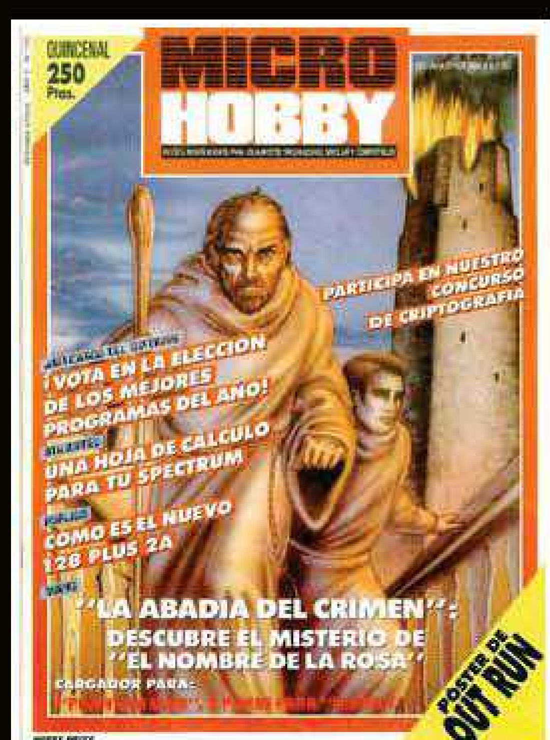
El dúo se vio en un brete cuando, a las pocas horas de lanzar el juego, se habían comido todo el ancho de banda del 'hosting' que tenían contratado. Al final, el juego acabó alojado en los servidores de Retro Works y, visto el éxito, recibieron un consejo: llevar el juego a Steam.

Al ser gratuito, el título tuvo que pasar por el proceso Greenlight de certificación. "Para nuestro asombro nos dieron la luz verde ¡en nueve días!", recuerda Celemín. El título cuenta en la actualidad con 79 análisis y la media de esas reseñas es "muy positiva", según la plataforma.

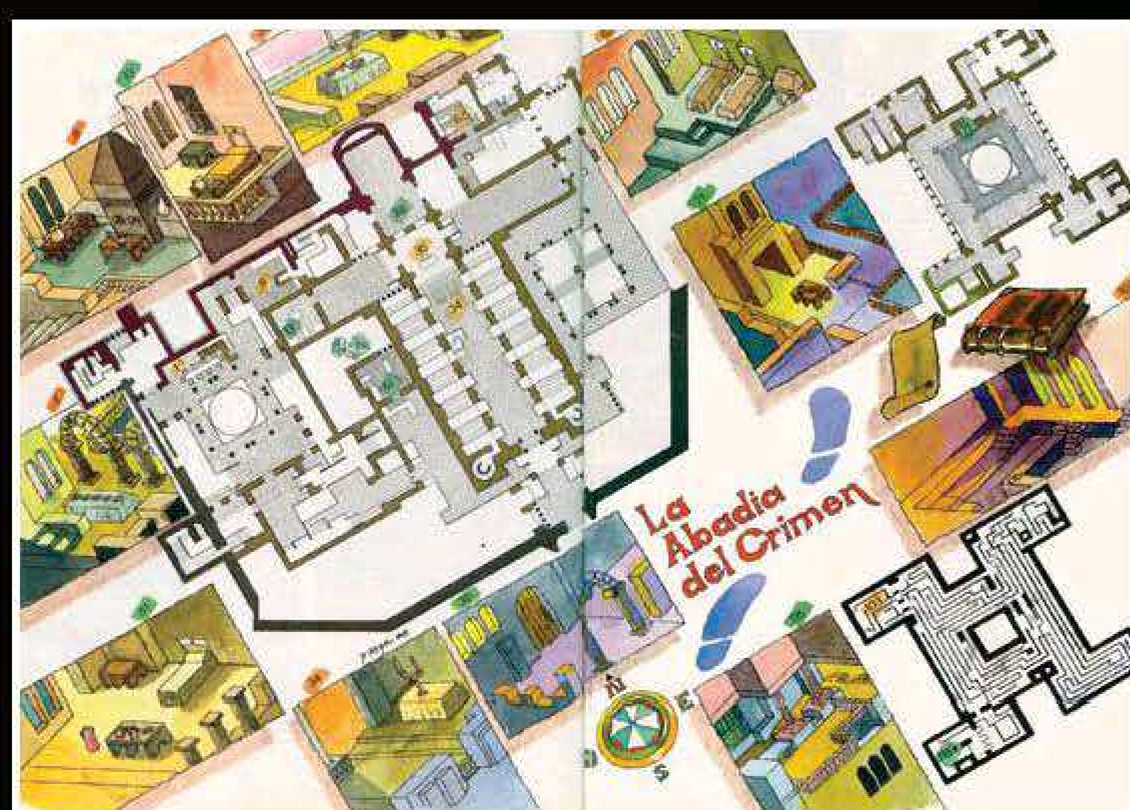
Treinta años después, *Extensum* ha conseguido lo que la *Abadía* original no consiguió: traspasar fronteras y llegar a cualquier usuario del planeta.



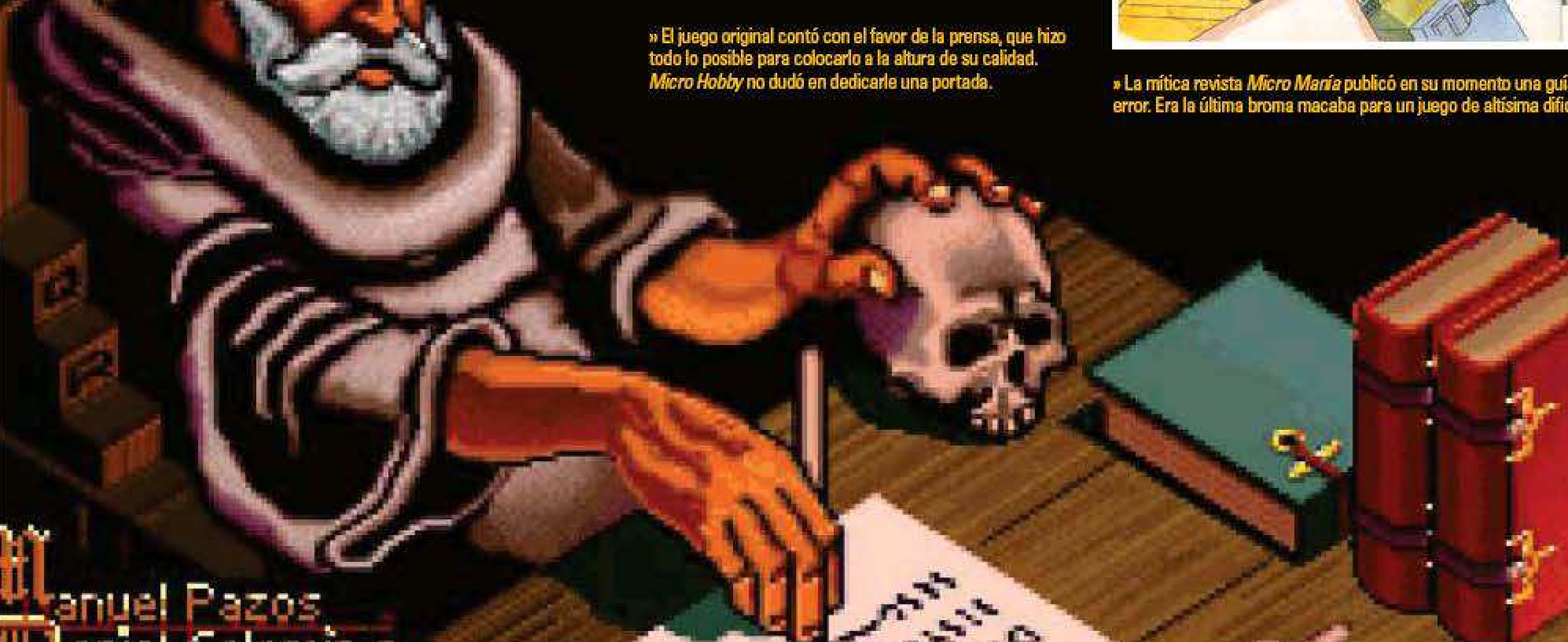
» La llegada de *La Abadía del Crimen Extensum* a Steam cierra un círculo iniciado hace casi treinta años. Ya no hay excusa para no disfrutar del juego fuera de nuestras fronteras.



» El juego original contó con el favor de la prensa, que hizo todo lo posible para colocarlo a la altura de su calidad. *Micro Hobby* no dudó en dedicarle una portada.

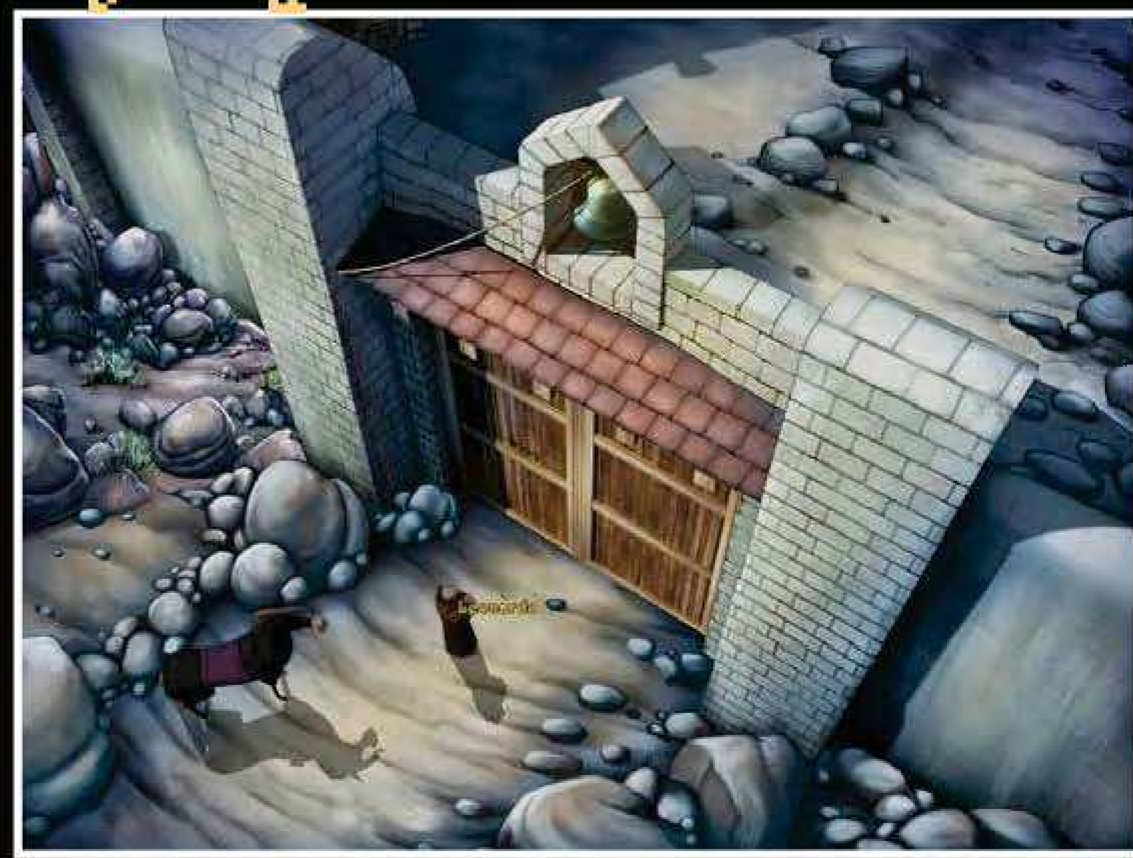


» La mítica revista *Micro Manía* publicó en su momento una guía con un fallo fatal: el mapa del laberinto contenía un error. Era la última broma macaba para un juego de altísima dificultad.





» [PC] *The Abbey*, de Alcachofa Soft, es uno de los pocos homenajes que vieron la luz comercial. La trama del juego, similar a la creada por Menéndez y Delcán, se presentaba a modo de aventura gráfica.

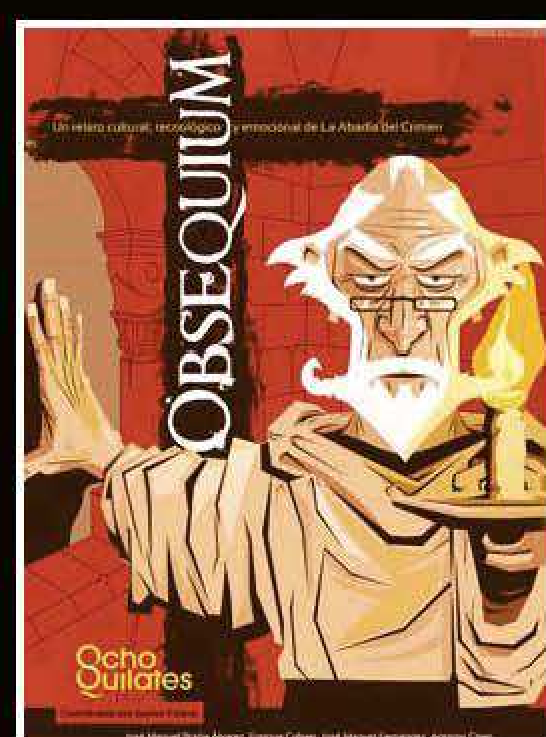


» [PC] *The Abbey* fue el único remake que tuvo salida comercial. Otros proyectos similares se quedaron en el tintero o bien se limitaron a reproducir el juego para plataformas actuales, sin interés económico de por medio.

Una abadía que colecciona remakes y homenajes

Antonio Giner, Manuel Abadía y, de nuevo, Manuel Pazos son tres nombres claves para entender los diferentes remakes de *La Abadía del Crimen*. Giner fue el primero en lanzarse a la tarea ("cuando publiqué la web www.abadiadelcrimen.com ya llevaba muchos años con el tema", explica) aunque la ausencia de tiempo libre no le permitió publicar el de PC hasta 2008. En ese lapso de tiempo, Manuel Pazos hizo una versión para MSX2, publicada en 2001, y otra para móviles que se estrenó en 2005. Aunque puede que una de las más remarcables haya sido la de Manuel Abadía, que hizo una versión del juego prácticamente idéntica, y mediante ingeniería inversa, en C/C++ que ha permitido portar el juego a PlayStation 2, Linux o Mac dentro de un proyecto llamado VIGASOCO (VIdeo GAmes SOurce COde). Y aunque no fue un remake, nunca está de más recordar que *The Abbey*, la aventura de Alcachofa Soft, era un homenaje actualizado, para PC, de la obra de Menéndez y Delcán.

Los remakes de *La Abadía* son sólo la punta de un iceberg cuya base se ha hecho escuchar en los últimos años. Tres eventos se pueden destacar de los últimos años. Dos de ellos tuvieron lugar en 2014. RetroMadrid rindió homenaje a *La Abadía del Crimen* y dio un premio tanto a Paco Menéndez como a Juan Delcán. Este último fue el invitado de RetroBarcelona, unos meses más tarde, donde desgranó algunos de los secretos de la creación del juego en un año en el que también vio la luz *Obsequium*, libro que repasa diferentes aspectos del juego, desde la programación hasta las mecánicas jugables. En este 2016, el juego de Menéndez y Delcán ha vuelto a ser objeto de estudio. Protagonizó un espacio en el Festival Celsius de Avilés, ciudad natal de Menéndez y en los últimos meses también ha sido noticia por una iniciativa de la AUIC, que pretende lograr que la Comisión Filatélica dé el visto bueno para imprimir un sello conmemorativo por el 30 aniversario del juego, en 2017. ¿Qué planes hay de cara al 30 aniversario? Se están dando los primeros pasos para que el juego tenga una exposición, aunque todavía tienen que despejarse muchas incógnitas para que se confirme.



» *Obsequium*, publicado en 2014, recoge diferentes visiones sobre *La Abadía*, desde el trabajo de Delcán y Menéndez hasta las similitudes con la obra de Eco.





Final Fight

EN LAS CALLES DE METRO CITY, EL CRIMEN ES UNA ENFERMEDAD. ¿LA CURA? UN IMPROBABLE TRÍO LIDERADO POR EL PROPIO ALCALDE. VOLVEMOS A LOS SUBURBIOS PARA REDESCUBRIR LA SATISFACCIÓN DE LAS REYERTAS JUSTICIERAS DEL ARCADE DE CAPCOM DE 1989.



> "EL TAMAÑO DE LOS SPRITES TUVO UN IMPACTO EN EL FRAME-RATE Y POR EXTENSIÓN, EN LA JUGABILIDAD"
> ALAN BUTCHER

Los políticos, como seguro habréis comprobado en los últimos tiempos, tienen la mala costumbre de hacer promesas que no pueden cumplir. Ante eso, *Final Fight* es el mejor antídoto. Cuando Jessica – hija del recién elegido alcalde de Metro City y montaña de músculos, Mike Haggar – es secuestrada por la banda Mad Gear como advertencia contra los oficiales del estado, Haggar no hace lo obvio. Ni llama a las fuerzas especiales, ni esboza una ridícula legislación, ni da una rueda de prensa para transmitir la posición de la ciudad frente al terrorismo. No, se rasga la camisa y él mismo sale a la calle, preparado y más que dispuesto a dispensar justicia, con los puños cerrados, a cualquiera que sea lo suficientemente imbécil como para interponerse entre él y su amada hija. ¡Qué tío más grande!

Tampoco está solo en su deseo de que Jessica vuelva sana y salva. Su novio, Cody, y el amigable ninja del vecindario, Guy, son igual de rápidos en embarcarse en la noble (y manida) causa, cerrando el trío de personajes controlables en el brawler de Capcom de 1989, *Final Fight*. Previsto inicialmente como la continuación de *Street Fighter*, su enfoque cambió como respuesta al éxito de *Double Dragon*, que hizo que se alejara de la fórmula 1 vs 1 para evolucionar a un juego de lucha con scroll. Incluso existe material promocional que se refiere al juego como *Street Fighter '89*, que muestra lo tarde que llegó al desarrollo el nuevo nombre – aunque el título *Street Fighter* describe mejor la acción de *Final Fight* que la serie que aún lo utiliza, es creencia popular que se cambió para evitar confundir a los consumidores. Capcom aplicaría lo aprendido ►

con *Final Fight* a la hora de crear su influyente *Street Fighter II*, así que bien podría ser que *Final Fight* se distanciara de Ryu y cía para culminar lo que había estado en fase de planificación para el juego de lucha más importante de todos los tiempos.

Aunque es innegable que fue una jugada inteligente por parte de Capcom, los orígenes *"Street Fighterianos"* de *Final Fight* han implicado que ambas series queden entrelazadas para siempre. Eso explica la cantidad de contenido "crossover" entre las dos sagas: *Street Fighter Alpha* se lanzó con Guy y Sodom como personajes jugables, a los que se unió después Rolento y Cody en sus secuelas, mientras que esas versiones *Alpha* volvieron a *Final Fight* en el port de GBA y posteriores juegos de *Final Fight* tuvieron a Chun-Li y Guile. Haggar es el único heroe que no se pudo controlar en un *Street Fighter*, aunque ha estado cerca– el crossover *Marvel Vs. Capcom 3* permitió al alcalde enzarzarse con los habituales de *Street Fighter* (entre otros, claro). De hecho, antes del lanzamiento de *Street Fighter V*, la revista **Play** condujo una encuesta preguntando qué personajes clásicos deberían volver y hubo muchos participantes que usaron la opción "Otros" para votar a Haggar, quien superó a diez personajes clásicos en los resultados. Su estilo de lucha es demasiado similar al de Zangief como para encajar en el plantel principal de *Street Fighter*, aunque vistos los remiendos de *Street Fighter V* con personajes y sets de movimientos clásicos, podría hacerse realidad. Después de todo, Haggar *es* muy popular.

El propio *Final Fight* fue algo como una revelación en el lanzamiento, alucinando a los parroquianos de los recreativos con sus ricos y hermosos sprites, variados enemigos y vistosas y rápidamente cambiantes localizaciones. Y aunque fue capaz de atraer por su cuidada presentación, fue su deliciosa jugalidad la que hacía que los jugadores volvieran. Cada uno de los tres héroes transmite sensaciones muy distintas: Haggar es el tanque con un poderoso arsenal de golpes y llaves brutales; Guy es el más rápido de todos, y está especializado en lanzar ráfagas de golpes mientras baila alrededor de los enemigos; y Cody se situa entre ambos, una equilibrada mezcla de poderío y velocidad para aquellos que no quisieran algo muy extremo. Tampoco son solo arquetipos únicos. La lista de movimientos, aunque parte de las mismas raíces y un núcleo similar, cambia por completo dependiendo de a quién elijas, y así puedes saltar apoyándote en paredes con Guy o agarrar a un oponente con Haggar y saltar aterrizando con una letal llave. La forma de agarrar y usar armas también cambiaba con cada uno: solo Cody puede usar cuchillos para dar rápidos tajos (en oposición a lanzarlos, como hacen los otros dos), mientras que Guy domina las espadas y Haggar prefiere



[Arcade] La pantalla de "Game Over" es deliciosamente irónica...

Una de Conversiones



SHARP X68000

■ Que no saliera de Japón es una verdadera lástima, porque sin duda era la mejor conversión de la época. De hecho es tan bueno, que está cerca de ser "arcade-perfect", mucho más que cualquier otra versión. Lástima que también sea hoy día la menos viable de poseer y jugar de todas, aunque versiones arcade emuladas en distintas compilaciones hacen el apaño.



SUPER NINTENDO

■ Muestra serios problemas desde que arranca: Guy no es un personaje controlable, carece del modo para dos jugadores y tampoco está el nivel Industrial District entero. Si puedes vivir con ello, es un port consistente y se juega muy bien (aunque pone menos enemigos en pantalla y Cody parece un poco más lento). Eso sí, frente al arcade original, tiene censura por todas partes.

Pixel Perfect





GAME BOY ADVANCE

■ A pesar de la pequeña pantalla del sistema, y de crear la necesidad de tener tanto scroll vertical como horizontal para mantener los sprites grandes, *Final Fight One* logra ser tan fiel al original como excelente. Todo tipo de desbloqueables (incluyendo las versiones *Street Fighter Alpha* de Guy y Cody) añaden rejugabilidad, haciendo que sea la mejor y más conveniente forma de jugar a *Final Fight* en cualquier sitio.



MEGA-CD

■ ¿Sabes qué le faltaba a *Final Fight*? Doblaje, ¡eso! Esta versión cuenta con el opening y el ending doblado, y es sin duda una de las mejores conversiones al mantener la jugabilidad y todas las características clave de la coin-op, añadiendo una dulce banda sonora con calidad CD que, discutiblemente, es mejor que la original. También añade un molón modo Time Attack.



ATARI ST

■ Una versión recortada del port de Amiga, lastrada por un apartado visual peor y un horrible scroll a trompicones, que eran la guinda a un terrible intento de recrear el calculado sistema combate del arcade. Era difícil recomendarlo en su día y, como es de recibo, hoy día aún tiene menos sentido: es horrible y, siendo honestos, es un port vergonzoso.



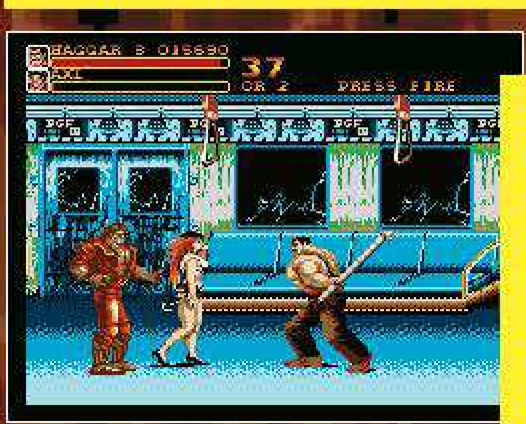
COMMODORE 64

■ A diferencia de otros ports, este ni siquiera puede presumir de los sprites gigantes que salvaban otras versiones mediocres. Peor aún, resulta extremadamente difícil e incómodo de jugar por la paupérrima detección de colisiones. No merece la pena jugarlo, salvo que, literalmente, no tengas otra forma posible de disfrutar de *Final Fight*. Ni por esas merecería la pena el esfuerzo. Este port es basura.



AMSTRAD CPC

■ Portar un juego avanzado como *Final Fight* a los ordenadores domésticos de 8-bits siempre iba a ser un desafío. Y, aunque esta es la mejor de las tres, sigue siendo prácticamente irreconocible. Es cuadriculada y colorida, eso seguro, y como los demás ports de US Gold, la jugabilidad parece la propia de un juego desarrollado por alguien que ni había oído hablar del arcade original, menos aún jugarlo.



AMIGA

■ Aunque técnicamente parece impresionante, todo se desmorona cuando miras más allá de sus bellos y gigantescos sprites. Los fondos, por regla general, son pobres y la apagada paleta de color resulta sucia, además de que no se juega como el original. La falta de amor por el juego del programador Richard Aplin brilla en el torpe combate. Curiosamente, tampoco tiene música in-game.



ZX SPECTRUM

■ Aniquilar la paleta de color permitió que esta versión tuviera los grandes sprites del arcade, aunque gran parte de la fidelidad se quedó por el camino. Puede parecer cutre, pero el combate funciona mejor que en la mayoría de ports de US Gold, siempre que puedas soportar las inconsistentes animaciones y el lento ritmo siempre que hay más de un personaje en pantalla.

ENTREVISTA

ALAN BUTCHER EXPLICA CÓMO ESTRUJÓ Y LOGRÓ METER FINAL FINAL EN EL SPECTRUM



¿Cómo conseguiste el trabajo de convertir Final Fight al Spectrum?
Creative Materials fue una casa de desarrollo que trabajaba para US Gold, para la que previamente había convertido un juego de Sega, *Line Of Fire*, al Spectrum. Era un shoot'em-up en primera persona pseudo 3D. Me dieron tres días para codificar una demo y comprobar si podía hacerse. Todo lo que hicimos fue con unos tiempos muy ajustados.

¿Cómo conseguiste crear unos sprites tan gigantescos y detallados en el humilde Spectrum?
La decisión de mostrar los personajes monocromos fue una ayuda desde el punto de vista del diseño. El tamaño de los sprites tuvo un impacto en el frame-rate del juego, y por extensión, en la jugabilidad. De nuevo, con unos plazos tan justos había poco tiempo para experimentar sin alterar el compromiso.

La coin-op original era un juego para dos jugadores. ¿Se llegó a considerar esto?
No lo creo. Nadie me pidió que lo intentara. Solo era un mono que programaba. Esas decisiones las consideraba el cliente.

Desde un punto de vista técnico ¿Qué fue lo más difícil de conseguir?
¡Trabajar con el Spectrum siempre fue muy desafiante! A menudo, con conversiones de coin-op, podíamos tener acceso a la placa del juego y uno de mis primeros trabajos sería ponerme el sombrero del hardware y extraer los gráficos de las ROMs. Podía llevar un tiempo descubrir cómo se almacenaban los sprites. Recuerdo que una vez me ofrecieron la impresión del código ensamblador para una conversión. Me entusiasmé, porque eso significaba que no tendría que invertir mucho tiempo jugando el juego entero para descubrir todos los movimientos. Y claro que no fue tan fácil, ya que todos los comentarios y etiquetas ¡estaban escritos en Kanji!

¿Crees que la conversión ha aguantado bien el paso del tiempo?
Es difícil. En casi todos los proyectos yo lo hacía todo. Disfruté la variedad, pero hubiera sido más exitoso si solo hubiera programado. Discutimos el equilibrio entre el tamaño de los sprites y el rendimiento, aunque podía haber condiciones en la licencia que impedían muchos cambios. La apariencia ganó: los análisis en las revistas lo eran todo entonces ¡y no hubiera sido distinto si YouTube hubiera existido!





una buena y tosca barra de metal.

Entre los movimientos de cada personaje, puedes ver varios sistemas de combo que, como en *Street Fighter II* después, van desde estar programados intencionadamente para el juego a ser tan complejos y abstractos que te harán preguntarte si son algo accidental. La cadena natural más dañina de cada personaje consiste en enlazar varios ataques básicos, parar antes del golpe final para agarrar al enemigo, darle un par de golpes más estando sujeto para rematarlo con una llave. Eso, claramente, es una decisión de diseño, como lo es la habilidad para reemplazar el golpe final del combo estándar con un lanzamiento hacia atrás al pulsar atrás y ataque (curiosidad: es el único ataque que evita que los Holly Wood rojos suelten molotovs al morir). Aunque el juego registra la posición en la que estás del combo estándar, incluyendo cuando te mueves o retrasas ataques, errar un puñetazo resetea el combo. Esto permite fácilmente, sobre todo con Cody, realizar combos infinitos con enemigos sueltos: basta con conectar dos o tres golpes, darse la vuelta, lanzar un golpe al aire, y reiniciar el combo mientras el enemigo aún sigue aturdido. Pero ojo, que los enemigos también pueden aturdirte de modo similar, aunque por suerte, Capcom puso un botón del pánico para los jugadores. Pulsando ambos botones a la vez, ejecutamos un ataque especial de mayor amplitud que interrumpe, más o menos, todo en el juego, ataques incluidos. Solo reduce un poco la barra de energía (un inconveniente que los desarrolladores de algunas conversiones no mantuvieron), así que debe ser usado con cautela, sobre todo si hacerlo va a suponer perder menos vida que no usándolo.

Emplea esta técnica con Haggar en el duelo final y verás curiosas formas de llevar este sistema más lejos de lo planeado por Capcom. Con el alcalde sus dos golpes básicos conducen a un suplex que nos vuelve invencibles. Y, aunque Belger no puede ser lanzado en los compases finales del combate, el agarre no se lleva a cabo pero sí su animación y, consecuentemente, la invulnerabilidad sigue ocurriendo, lo que permite a Haggar conectar golpes con relativa seguridad. Hay más ejemplos, como la habilidad para manipular las rutinas de IA del juego poniéndonos en lugares concretos, y tanto si Capcom tenía en mente estás técnicas como si no, añaden un nivel de profundidad a un sistema de combate que, a menudo y de forma injusta, se tilda de "machacabotones".

No hay muchos más argumentos para afirmar que *Final Fight* fuera innovador, con *Kung Fu Master* y *Double Dragon* (entre otros) habiendo sentado antes las sólidas bases del género sobre las que se erigió el juego de Capcom. Incluso en términos de plantel de personajes, el juego fue superado meses antes por *Golden Axe*, aunque Capcom puede reclamar que inventó una cosa:



Los Jefes



DAMND

■ Este voluminoso matón es el primer jefe, y eso indica que no es un gran desafío. De hecho, se pasa la mitad de la pelea sentado, saltando a una zona segura para que sus secuaces hagan el trabajo sucio. Suele hacerlo dos veces durante el combate, pero si utilizas a Haggar, es posible causarle el suficiente daño antes de su primera huida para evitar la segunda fase del combate por completo y acabar con él rápidamente.

SODOM

■ Con sus dos katanas y un abanico de movimientos muy molesto, Sodom (o Katana en las versiones censuradas) es la primera amenaza seria a la que te enfrentas. Sus tajos mermarán tu barra de vida, pero resulta mucho más débil cuando está desarmado: conectar un buen combo puede hacer que suelte ambas espadas, que pueden ser usadas en su contra. Si juegas a dobles, y cada jugador coge una, es sinónimo de victoria.

EDI. E

■ Si pensabas que Sodom con sus espadas era rudo, odiarás a este poli corrupto. A la pelea lleva su "pipa" y su porra. Por regla general suele usar la porra al levantarse del suelo, así que mantén las distancias tras tumbarle. Cuando comienza a disparar, Guy y Cody pueden esquivar las balas fácilmente hasta que se detiene (aprovecha para golpearle). Haggar por el contrario debe pegarse, y tirar de repertorio de llaves.

ROLENTO

■ ¿Explosivos, dices? Esto se va de madre. Por suerte, las granadas de Rolento son muy fáciles de esquivar. Con lo que debes tener cuidado es con sus veloces e impredecibles golpes de bastón. Acaba con el resto de enemigos lo más rápido que puedas, porque si se te juntan unos cuantos con Rolento, lo más fácil es que encajes algunos de sus palos. Acércate, dale unos pocos golpes (agárrale si puedes), aléjate y repite para ir desgastándole.

ABIGAIL

■ ¿Cansado de perder mucha vida por las presas de Andore? Entonces te encantará este tipo y sus llaves aún más bestias. Aparte de su carga (fácilmente detectable y contraatacable con patadas en salto antes de que la ejecute), el alcance de sus ataques es ridículo, lo que te permitirá apalearle de forma segura con las armas tiradas por el suelo antes de la pelea. Tiene mucha vida, pero manteniendo el duelo a media/larga distancia todo irá bien.

BELGER

■ El jefe de la banda Mad Gear es… bueno, no es lo que podrías esperar. Tíralo de su silla de ruedas con una llave para liberar a Jessica y… preparáte para una larga batalla a muerte. Belger salta de un lado a otro tirando hondanadas de dardos con su ballesta: evítalos o desvíalos y ve cercándole para realizar una llave (le gusta alejarse cuando conectan los puñetazos). Sigue esta táctica ¡y conseguirás lanzarlo por la ventana!



el increíble cliché, y aún activo en los videojuegos, de recuperar salud comiendo cuestionable comida de los cubos de basura. Si no fuera por *Final Fight*, quizá nunca habríamos escuchado al locutor de *Tekken* rugir "CHICKEN!" en el modo Tekken Force. Quizá, ni habría existido ese modo...

Aunque lo intentó, Capcom nunca capturó la magia del *Final Fight* original. Las dos secuelas directas exclusivas de SNES dejaron el poso de intentar equipararse a otros juegos. El primero no añadió prácticamente nada a la fórmula (aunque, por primera vez en SNES, regaló a los usuarios un modo cooperativo en *Final Fight*), mientras que el segundo incorporó un puñado de elementos ya vistos en otros juegos similares, como la llave trasera de *Streets Of Rage* o la habilidad de correr como en *Golden Axe*. A la franquicia tampoco se la permitió envejecer dignamente, empujada a un cuadriculado juego de lucha 3D uno contra uno (*Final Fight Revenge*, que no era muy bueno) y destrozada en 2006, con *Final Fight: Streetwise* (que no era *NADA* bueno). Capcom salvó a la franquicia de la extinción con su lanzamiento más reciente, *Final Fight: Double Impact*, un port arcade-perfect bellísimamente presentado con todo tipo filtros y vistas del mueble (y con multijugador online y el fantástico *Magic Sword* incluido) que, hoy por hoy es la mejor forma de disfrutar del juego. El hecho de que el primer juego siga siendo mejor que cualquier otra cosa que Capcom ha intentado con la serie, atestigua la calidad de *Final Fight*. Sí, Mr. Haggar, tiene nuestro voto.

Agradecimientos especiales a Kieren Hawken y Martyn Carroll por las entrevistas extra. ★



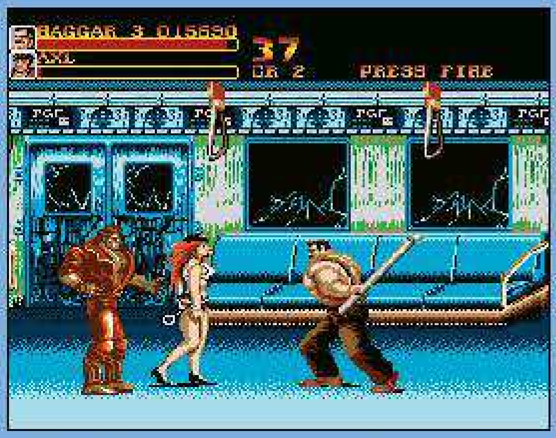






La Última Palabra

RICHARD APLIN, ADAPTANDO EL JUEGO A AMIGA AL ESTILO "JUAN PALOMO"



¿Cómo llegó a tus manos el encargo de convertir Final Fight?
Simplemente llegó. En aquella época estaba razonablemente bien considerado como "geek" dentro de Binary Design, y ellos consiguieron el trabajo de US Gold. Hoy día, la gente tiende a idealizar la industria de los juegos de los años 80 y 90, pero era muy pragmática cuando trabajabas dentro.

Sin querer explotar ningún globo romántico, no dejaban de ser negocios; una licencia arcade recaía en el que más pujaba. Quien pujaba más era porque esperaba recuperar más dinero basándose en el reconocmiento de la marca, cuando los chicos lo encontraban en las estanterías. El licenciatario elegía los desarrolladores en quien más confiaban que podrían tenerlo a tiempo para Navidad y (de forma secundaria) al coste más razonable. Hasta donde yo sé, nadie en la cadena se preocupaba por la calidad del resultado final excepto el programador, que estaba bajo unas salvajes limitaciones de tiempo. En el caso de las conversiones de 16-bit, normalmente tenían que hacer las de Amiga y ST a la par porque los gerentes lo consideraban una estrategia de reducción de costes muy práctica. ¿Acaso Stock Aitkin & Waterman pensaron que el tema *Locomotion* de Kylie era un clásico atemporal o algo que vendería mucho? En aquellos días, si tenías una buena conversión arcade, tenías que agradecérselo al orgullo personal de los programadores. Yo estaba tan orgulloso de mi trabajo como cualquiera, pero diría que me centraba más en aspectos técnicos que en la jugabilidad.

¿Eras fan del arcade de Final Fight?
Bueno... no especialmente. Lo he jugado hace poco en MAME y sigo pensando que no es nada especial como juego. Conozco mucha gente que lo adora, pero yo no veo nada por lo que destaque especialmente. Para mí es solo andar, dar patadas, puñetazos y repetir. Prefiero *Street Fighter*. Si es un sacrilegio para alguien, perdón.

¿Tuviste acceso al código fuente del juego o tuviste que jugarlo para intentar copiarlo?
No, ripeé el código y las roms gráficas y me figuré todo por mí mismo. Ojalá hubiera tenido el código fuente, porque me hubiera encantado utilizar la jugabilidad original y, quizá, la gente hubiera quedado más feliz con el resultado. Con las herramientas de la época, tenía medio mega de código binario para 68k de las roms, y ningún emulador; desensamblar y reconstruirlo todo para que corriera en un Amiga (con un total de medio mega de RAM) parecía poco práctico; un peligroso camino sin garantía de éxito. Creéme cuando digo que si hubiera podido, hubiera preferido utilizar la jugabilidad original mil millones de veces antes...

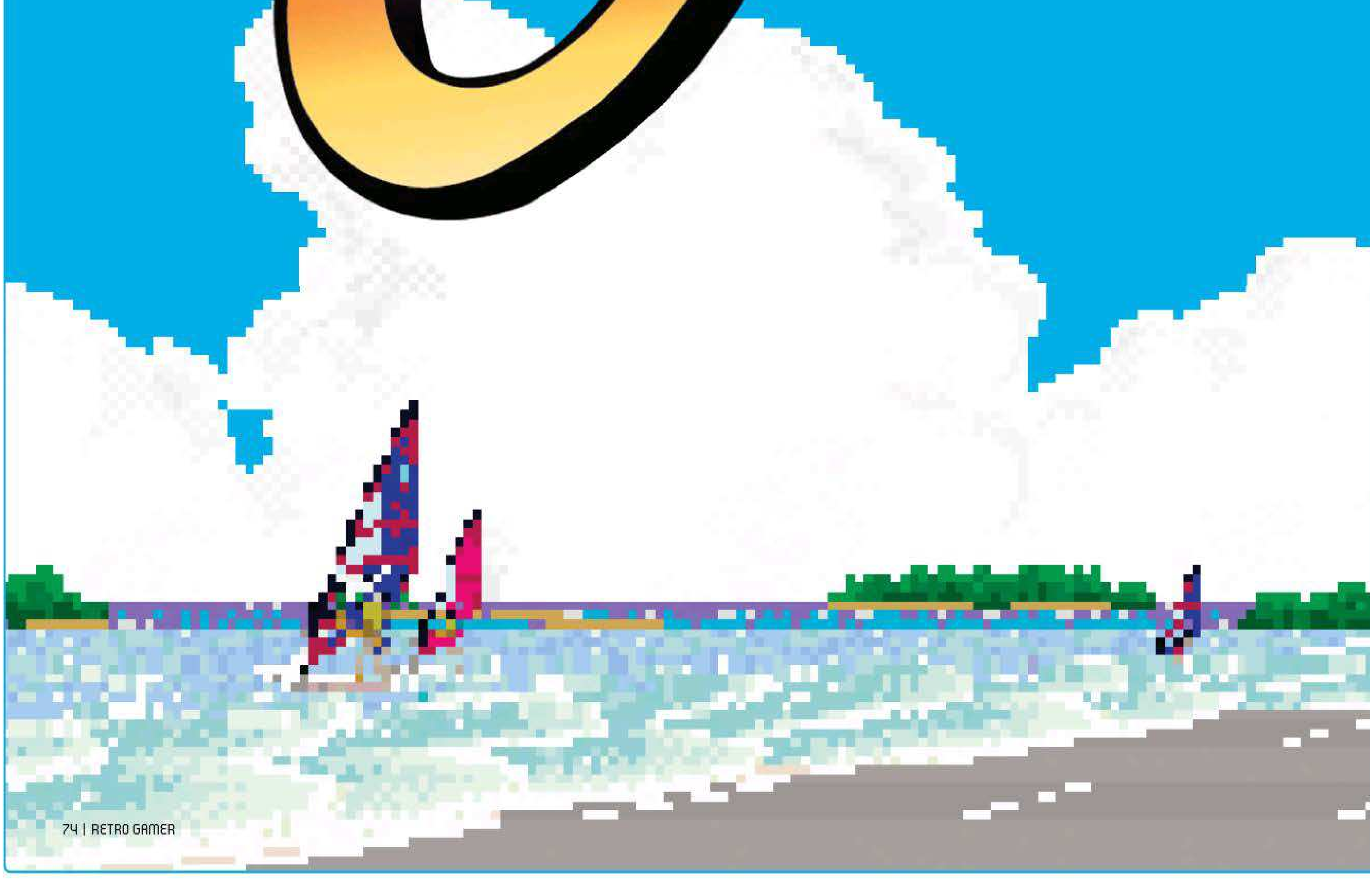
> "NO VEO NADA POR LO QUE DESTAQUE ESPECIALMENTE. PARA MÍ ES SOLO ANDAR, DAR PATADAS..."
> RICHARD ALPIN

¿Cuáles fueron los principales desafíos a la hora de convertir un juego así a Amiga y Atari ST?
Adaptar los gráficos fue desafiante, pero quedé contento de poner el tiempo ahí, en lugar de redibujar a mano los sprites (y hacerlos más pequeños) . Me hubiera gustado usar los fondos originales, pero no era práctico.

Última pregunta: Commodore Amiga vs. Atari ST era entonces un tema candente. ¿Con qué máquina preferías trabajar y por qué? ¿Qué versión desarrollaste antes?
Por dios, el Amiga era una máquina muy superior. No hay debate posible, incluso para el más fanboy más ferviente. En todos mis juegos de 16-bit, siempre hacía la versión de Amiga primero y entonces la hackeaba para que funcionara en ST. Hacerlo así me complicaba la existencia, pero merecía la pena. El ST era el primo pobre en todos los sentidos. Mucha gente primero hacía la versión ST y la portaba a Amiga; más fácil, pero ya sabes cuál es el resultado final.

El viaje de tu vida cumple 30 años

Out



Run

Durante décadas hemos recorrido 15 míticos escenarios con la misma ilusión que experimentamos en 1986, cuando metimos nuestra primera moneda en la recreativa de Out Run. RetroGamer se sube al Testarossa para revivir la magia, una vez más.

En este mes de septiembre se cumplen tres décadas de la aparición de *Out Run* en los salones recreativos. Aquel espectacular mueble, unido a unos gráficos deslumbrantes y una magistral banda sonora componían una experiencia que pocos han podido olvidar. Daba igual que la partida costara cuatro veces más que en una recreativa normal (si teníamos la suerte de encontrar el mueble deluxe). No concebíamos otra manera más espectacular de dilapidar nuestra paga.

El encanto de *Out Run* ha sobrevivido a las décadas y las modas, quizás porque era más una experiencia que un simple arcade de coches. "*Out Run* no era un juego de conducción en el que tenías que competir contra el crono, sino más bien un paseo dominical en el que recorrías hermosos escenarios", nos comenta Yu Suzuki, director de *Out Run* y reconocido entusiasta de los coches. La inspiración original para crear *Out Run* vino de *Los Locos de Cannnonball*, la taquillera comedia de 1981 en la que Burt Reynolds y compañía recorrían



Out Run







» [Arcade] La policía no hacía más que dar la turra y obstaculizarte en *Turbo Out Run*.



EE.UU. pasándose por el forro los límites de velocidad. Aunque, tras ser consciente de que los escenarios de Norteamérica no serían muy variados, Suzuki dirigió su mirada a Europa.

"Durante la gestación del proyecto alquilamos un coche en Frankfurt y conducimos por la Ruta Romántica (Romantische Straße), la Riviera francesa, los Alpes suizos, Florencia y Roma, por citar algunos de los lugares que recorrimos," rememora el veterano creador. También recuerda algunas anécdotas bastante graciosas. "Paramos en la Fontana de Trevi y mi jefe me dijo 'pongámonos de espaldas a la fuente y arrojemos una moneda cada uno al mismo tiempo, ¿Vale?' Y así lo hicimos. Supongo que lo habría visto en alguna película, comenta Suzuki. "Más tarde nos enteramos de que si dos personas lanzan las monedas de espaldas y al unísono, es que van a casarse."

AM2, uno de los grupos de desarrollo de referencia en la industria recreativa en la década de los 80, ya contaba en su haber con dos auténticos hits del calibre de *Hang-On* y *Space Harrier*, antes de ponerse manos a la obra con *Out Run*, para la que también planeaban un mueble espectacular – el asiento de la versión deluxe se movía de derecha a izquierda para dar una sensación de movimiento. Esto, sumado al espectacular uso de la técnica Super Scaler, hizo de *Out Run* un auténtico imán para los parroquianos de los salones recreativos. "Creo que la ví en en el verano de 1987, y me dejó completamente alucinado," recuerda Patrick Michael, head of research and development de Sega Amusements International. "Fue mi primera experiencia con un mueble hidraúlico. Todo trataba sobre el verano, el cielo azul, grandes melodías, un descapotable y una bella mujer a tu lado."

Steve Lycett, diseñador en el port de *Out Run 2* que desarrolló Sumo Digital y productor de *Out Run 2006: Coast 2 Coast*, también recuerda la impresión que le causó en su día: "Ya me había quedado alucinado con *Space Harrier* (sobre todo con el mueble hidráulico deluxe), asi que cuando ví *Out Run*, que era aún más impresionante y te dejaba conducir un Ferrari… ¿Cómo no enamorarse de él? Por supuesto en aquella época era bastante torpe, jamás pisaba el freno y siempre dejaba la marcha superior, pero a pesar de eso, todo era fabuloso: la conducción, la música y los escenarios." Sean Millard, director creativo en Sumo Digital y diseñador senior de la versión doméstica de *Out Run 2*, estaba maravillado por el hardware. "El mueble con asiento era algo emocionante y potenciaba aun más la emoción del juego. Disfruté muchísimo con él y lo encontré tan accesible que se convirtió en mi recreativa favorita."

Tu objetivo en *Out Run* es alcanzar cada checkpoint antes de que el crono llegue a su fín. La única decisión que debes tomar, al margen de seleccionar la música al principio del juego, es qué dirección tomar cuando la carretera se

Sabías Que…

■ Al principio los creadores de *Out Run* planeaban incluir motos y tráfico de frente.

Sube La Música

Los componentes de la RG inglesa eligen sus temas favoritos de Out Run



RISKY RIDE

■ Aunque amo los variados remixes de los temas originales de *Out Run* presentes en *Out Run 2006: Coast 2 Coast*, tengo que elegir *Risky Ride*. La guitarra suena increíble y siempre me hace feliz cada vez que la escucho. Es una melodía sencillamente perfecta.



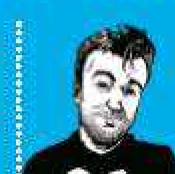
MAGICAL SOUND SHOWER

■ Me encantaría ir de hipster y elegir algo peculiar, pero no puedo – *MSS* es demasiado buena. Y ayuda en cuanto a la mecánica, ya que funciona como una suerte de checkpoint sonoro. Cuando la melodía desaparece sabes por dónde deberías estar.



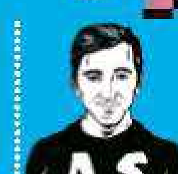
PASSING BREEZE (1993)

■ Es la pista que menos seleccioné en *Out Run*, pero el excelente remix que firmó Takenobu Mitsuyoshi para *Out Runners* lo convirtió en mi favorito de la lista. Hay algo en el sonido de sintetizador de principios de los 90 que simplemente me encanta.



KEEP YOUR HEART

■ Puede que no sea una elección obvia, pero siempre suena en mi cabeza cuando se ponen a hablar de *Out Run* en la redacción. Por desgracia no podías seleccionar la música en *Turbo Out Run*, pero me sentí en el cielo cuando la incluyeron en *Out Run 2006: Coast 2 Coast*.



SPLASH WAVE

■ Me tiré toda una tarde haciendo una exhaustiva lista con los temas de *Out Run* – una gran forma de gastar el tiempo – y, por supuesto, *Splash Wave* estaba en el Nº1. El arranque y su riff principal hacen morder el polvo a las demás, incluyendo *Magical Sound Shower*.



“Creo que la ví en el verano de 1987 y me dejó completamente alucinado”
Patrick Michael

bifurca. Por lo demás todo consiste en conducir lo más rápidamente posible sin estrellarse. La simplicidad era uno de sus grandes atractivos. “Era tan accesible, deslumbrante y divertido... Era mucho menos intimidante que *Pole Position*,” comenta Sean. “Recuerdo ver jugar a chicos más mayores, que utilizaban el cambio de marchas para no perder velocidad en la primera curva, y tras las cabañas de la playa...¡Había una bifurcación! Creo que hasta entonces no había visto algo así en un juego,” rememora Steve. “De repente el mapa que aparecía en el mueble cobraba sentido...¡Podías ir donde quisieras!”

Cuando le preguntamos por lo más complicado del desarrollo, Suzuki nos responde que fue “lograr una experiencia de conducción lo más divertida posible, y para conseguirlo tuvimos que ensanchar las carreteras y trabajar mucho en los edificios para dar la impresión de ir muy rápido,” nos explica. “También tuvimos la idea de incorporar la radio para que hacerlo aun más agradable. El termino clave era el ‘complejo de superioridad’.”

Out Run fue un enorme éxito. Sega distribuyó más de 30.000 muebles, lo que convirtió a la máquina en su mayor éxito de ventas durante la década de los 80. Las conversiones domésticas, a pesar de las limitaciones tecnológicas respecto al hardware original, también se vendieron muy bien. US Gold se las ingenió para colocar en el mercado más de un cuarto de millón de copias a



tiempo para el mercado navideño, solo en Reino Unido, lo que se tradujo en el mayor éxito de ventas del año. Sega y US Gold se dedicaron en los años posteriores a llevar el fenómeno *Out Run* a una gran variedad de plataformas, incluyendo las consolas y los ordenadores de 16-bit. Nos cuesta olvidar el ínfame port para PS2, dentro del sello Sega Ages, que incorporaba gráficos poligonales, rivales y un nuevo modo Arrange con un mapa con forma de diamante. Aunque en el otro lado de la balanza está la soberbia conversión para 3DS, que incorporaba temas nuevos a su legendaria banda sonora y un estupendo efecto 3D.

Incluso las mejores recreativas acaban perdiendo el interés del público, y aunque *Out Run* seguía hipnotizando a los parroquianos, era evidente que Sega necesitaba una secuela, que acabaría viendo la luz en 1988. *Turbo Out Run* era una propuesta bastante radical que podía instalarse sobre la cabina original a través de un kit. El concepto de pilotar un Ferrari junto a una hermosa copiloto fue lo único que se respetó. Se cambió todo lo demás, incluyendo las localizaciones y la mecánica. Mientras que el original daba al jugador la libertad de elegir su camino a través de diversos niveles inspirados en Europa, *Turbo Out Run* proponía una carrera lineal a lo largo de EE.UU.

Se incorporaron nuevos peligros ▶

» [Arcade] La pareja protagonista de *Out Run* ha demostrado a lo largo de 30 años la dureza de sus huesos.



» [Master System] *Out Run 3-D* es una deliciosa rareza para coleccionistas





» [Arcade] Perder en un checkpoint suponía ver cómo tu acompañante se montaba en el coche de tu rival.

Sábías Que...

■ Las versiones Dreamcast y 3DS abandonaron el Testarossa tras caducar la licencia de Ferrari.

Entrevista con Data Discs

Hablamos con Jamie Crook para entender cómo la BSO de Out Run ha aguantado el paso del tiempo.

¿Cuándo escuchaste por primera vez la música de *Out Run*?
Probablemente fue en Mega Drive. Crecí en un pequeño pueblo de Devon, así que no tenía mucho acceso a las máquinas recreativas. Hasta mucho tiempo después no pude escuchar la música de la recreativa. Tenía un amigo en la universidad, hace unos 14 años, que siempre escuchaba la banda sonora de *Out Run* en su Walkman, entre clases. La adoraba. Y yo también. Jamás envejecerá.

Los tres principales temas de *Out Run* han sido remezclados y regrabados muchas veces a lo largo de los años y siempre han mantenido su relevancia. ¿A qué crees que es debida esta popularidad casi eterna?
Hiroshi Kawaguchi era un compositor con mucho talento que, pese a trabajar en un medio bastante restrictivo, produjo algo muy especial. Los temas están bien estructurados, te encandilan en los momentos precisos y tienen un ritmo memorable.

¿Que tenía de diferente la música de *Out Run* respecto a otros juegos de mediados de la década de los Ochenta?
En los Ochenta Sega estaba en la cima de la industria recreativa. Hiroshi Kawaguchi trabajaba en aquella división desde hacía mucho tiempo, lo que le proporcionó un profundo conocimiento de la tecnología y las limitaciones de la época. Además de eso, creo que se preocupó mucho de cuidar la estructura de las canciones y el papel que cumplía la música en el juego. Hay mucho de eso en *Out Run*, que posiblemente no estaba presente en otras placas. La música siempre ha sido fundamental en la experiencia *Out Run*, y cada pista tenía un sabor característico.

¿Qué os ha motivado a editar la banda sonora de *Out Run* en vinilo?
Es una banda sonora eterna que puede disfrutarse como un álbum, tanto si conoces el juego original como si no. Es buena música, simplemente.

***Magical Sound Shower*, *Passing Breeze* o *Splash Wave*? ¡Mójate!**
Passing Breeze. Ese bajo...

La BSO de *Out Run* acaba de salir editada en vinilo. Más información en data-discs.com

Out Run

y un elemento de competición en forma de persecuciones policiales y un piloto rival que podía robarte a tu chica si te vencía en los checkpoints. Y eso no era todo: se añadieron inclemencias atmosféricas como lluvia y nieve y barreras en las carreteras que entorpecían tu marcha. Además, tu bólido, en esta ocasión un F40, podía mejorarse y se incorporó un botón de turbo, que facilitaba las cosas a la hora de atravesar barreras o adelantar en el último momento a tu rival. Si *Out Run* parecía un anuncio de coches, *Turbo Out Run* estaba más cerca de ser una película de acción.

Turbo Out Run era un buen juego, pero no todo el mundo recibió con el mismo entusiasmo las mejoras introducidas respecto al original. "Me gustaron las nuevas mecánicas; creo que aportaron un elemento de acción sin dañar todo lo demás," sentencia Sean. "Le eché un montón de horas al *Turbo Out Run* de Amiga". Una opinión que no comparte Steve: "Para ser honesto, siempre preferí el original y la sensación de libertad que transmitía. Lo refrescante de *Out Run* es que eras tú contra el crono, el tráfico no era más que un obstáculo. *Turbo Out Run* era un paso atrás, perdías la sensación de libertad, la policía era un engorro, el turbo, aunque divertido de utilizar, te metía en un montón de problemas y lo peor de todo... ¡Llovía!". Patrick guarda sentimientos similares, "No puedo decir que fuera un gran fan. Le añadieron bastante complejidad gracias al turbo y el sistema de mejoras, pero la simplicidad del original era lo que lo hacía tan atractivo."

Entre 1989 y 1991 hubo tres entregas más de *Out Run*, exclusivas para el mercado doméstico. La primera fue *Out Run 3-D*, una buena conversión







de Master System compatible con las gafas 3D, que incorporaba nuevos gráficos y tres nuevas melodías. Por aquel entonces la MS ya estaba muerta en Japón y el lanzamiento para EE.UU. se canceló debido a las bajas ventas de los juegos 3D, por lo que el juego solo vió la luz en Europa y Brasil. *Battle Out Run* fue otra rareza exclusiva de Master System. Los programadores del juego se inspiraron claramente en el clásico *Chase HQ* de Taito. A lo largo de ocho niveles, ubicados en EE.UU., los jugadores debían perseguir y neutralizar a una serie de criminales. Recibió una cálida bienvenida por parte de la prensa en la primavera de 1990, aunque esta también recomendó a sus lectores esperar a la conversión oficial de *Chase HQ*.

El tercero fue *Out Run Europa*, que no fue producido en realidad por Sega, sino por US Gold. Tras haber lanzado las conversiones domésticas de las dos recreativas, el sello se hizo con los derechos para comercializar su propia secuela. El combate fue, una vez más, el principal elemento del juego, convirtiéndonos en un agente secreto que debía neutralizar espías enemigos a través de una persecución por el Viejo Continente hasta Berlín. Fue el primer *Out Run* en ofrecer diversos vehículos. "Empezar sobre una moto fue una equivocación", rememora Steve. "Creo recordar que en algún momento llegabas a pilotar un Porsche." Y tiene razón. De hecho el Ferrari solo aparece en el último nivel. Por primera y única vez, los jugadores podían recorrer las aguas e incluso disparar armas. El juego se lanzó en 1991 en los principales ordenadores de 8 y 16-bit, además de Master System y Game Gear – esta última versión acabaría llegando incluso al mercado norteamericano. Las críticas no fueron unánimes, aunque las versiones Amiga y Master System

> **"Siendo honesto, siempre preferí el original y su sensación de libertad"**
> Steve Lycett

fueron consideradas las mejores.

La última exclusiva doméstica de *Out Run* de los 90 no tenía nada que ver con la saga, originalmente. SIMS, una subsidiaria de Sega, estaba trabajando con Hertz en un juego de conducción futurista para el Mega-CD titulado *Cyber Road*, pero a mediados de 1992 los planes cambiaron, y el proyecto se derivó a Mega Drive para ser rebautizado como *Junker's High*. El juego tenía algunos puntos en común con las anteriores entregas de *Out Run*: había ramificaciones en los circuitos y el típico turbo. Quizás por eso Sega le permitió a SIMS utilizar la licencia de *Out Run*.

Aquel cartucho acabaría llamándose *Out Run 2019* y planteaba no pocos cambios respecto a sus predecesores. Para empezar, los puentes adquirían un gran peso en la mecánica y por primera vez podías caerte de la carretera. A veces tenías suerte y caías sobre otra carretera... o en el peor de los casos sobre un lago. Como remate, la paleta de colores era bastante monótona, lo que le alejaba de la ambientación veraniega del original.

No todo el mundo lo recibió con los brazos abiertos cuando se puso a la venta en marzo de 1993. "*Out Run 2019* era más fiel al original en cuanto a mecánica, pero la temática a lo *F-Zero* no era tan encantadora", recuerda Patrick. Las críticas entre la prensa fueron dispares. *GamesMaster* lo describió como "una maravilla de 5 minutos" y lo puntuó con un paupérrimo 30%, mientras que *Diehard GameFan* proclamó que era "mucho mejor que el original" tras darle un 77%.

Afortunadamente, los fans no tuvieron que esperar demasiado para ver una nueva entrega recreativa, que llegaría en el verano de 1993. *Out Runners* fue desarrollado por la división



» Steve Lycett es un gran fan de la franquicia y ha estado involucrado en los últimos ports.



» [Master System] *Battle Out Run* se desarrolla a lo largo de ocho fases, pero las diferencias son practicamente cosméticas.

Sabías Que...

■ Las versiones Saturn y 3DS de *Out Run* duplicaron el frame rate de la recreativa original.

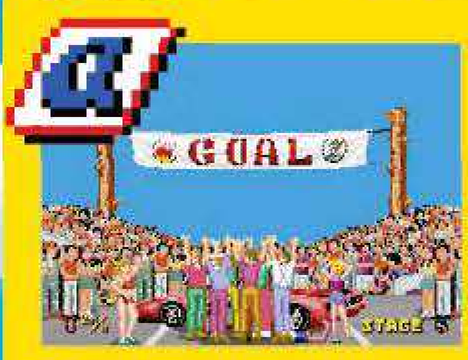


Sábias Que...

■ La tienda de upgrades de *Turbo Out Run* usaba la misma melodía que la tienda de *Fantasy Zone*.

Los Cinco Finales

Sega se las ingenió para que volviéramos a echar más monedas con tal de poder ser testigos de los cinco finales de *Out Run*.



■ Tras finalizar la ruta más fácil de todas, nuestro conductor es manteado por el enfervorizado público. Por desgracia son todos hombres, y muy chuscos además. Cuando aparece una señora en bikini, todos giran la cabeza... provocando la caída del pijo del Ferrari.



■ ¡Felicidades, has llegado a la meta! El que estará realmente contento es el dueño del taller mecánico cuando lleves a reparar el Testarossa. El pobre Ferrari ha quedado hecho trizas, literalmente. Y son los Ochenta, así que olvídate de llamar a la grúa desde un teléfono móvil.



■ El final más políticamente incorrecto de todos. Tras llegar a la meta, a nuestro piloto le ofrecen una lámpara mágica. Tras frotarla, el muy crápula pide un harén como deseo. Algo que la copiloto no encaja bien, lógicamente. ¿Podremos conducir el Ferrari con las manos rotas?



■ El piloto del Ferrari vuelve a recibir una lección en este final. El tipo se las prometía muy felices cuando ve acercarse a una azafata con el trofeo de campeón... aunque esta acaba haciéndole "la cobra" para entregarle finalmente la copa a la copiloto. El gesto de él no puede ser más nipón.



■ Llegar al final de la ruta más correosa de todo el juego tiene su recompensa en forma de trofeo. Esta vez la azafata sigue el guión establecido y le entrega la copa al piloto... junto a un beso. Algo que la rubia del Testarossa no encaja demasiado bien. Normal.

Out Run

La Scuderia Rossa

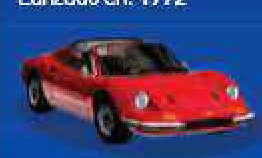
Out Run siempre ha unido su nombre a Ferrari. Estos son todos los modelos que han aparecido en los juegos.

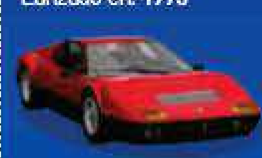
250 GTO
Lanzado en: 1962

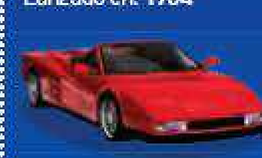
Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

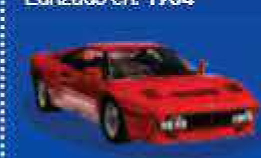
365 GTS/4 Daytona
Lanzado en: 1971

Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

Dino 246 GTS
Lanzado en: 1972

Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

512 BB
Lanzado en: 1976

Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

Testarossa
Lanzado en: 1984

Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

288 GTO
Lanzado en: 1984

Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

328 GTS
Lanzado en: 1985

Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

F40
Lanzado en 1987

Manejo
Veloc. Max.
Aceleración







AM1 de Sega y recuperó la esencia del *Out Run* original: cielos azules, rutas a elegir y pura diversión. Antes de pisar el asfalto podíamos elegir entre varios vehículos con diferentes cambios de marchas (de dos a seis) y se dividieron los niveles en dos sets: Este y Oeste (una elección que tomábamos al principio). La novedad más llamativa fue la incorporación del multijugador. Dependiendo del número de muebles conectados la cifra podía subir hasta ocho jugadores en liza. Esto hizo que se redujera el tráfico controlado por la CPU respecto a las anteriores entregas.

Gracias a la potencia de la placa System 32 *Out Runners* se coronó como la entrega más vistosa hasta entonces, desplegando un scaling deliciosamente suave y escenarios muy detallados. La banda sonora recuperaba temas clásicos, remezclados por Takenobu Mitsuyoshi, además de nuevos cortes. Y por primera vez fue posible cambiar de "emisora" en plena partida. Sobre el papel parecía una placa destinada al éxito absoluto, aunque en realidad no fue así.

"Creo que se debió a diversas razones," nos comenta Steve. "Para empezar el mueble era para dos jugadores, lo que implicaba un enorme desembolso para los dueños de los recreativos. Y además se lanzó en plena fiebre por los arcades de conducción poligonales. *Virtua Racing* pisó los salones ese mismo año, por lo que sus gráficos parecían desfasados". Es un punto de vista bastante válido. *Out Runners* llegó al mercado justó después de *Virtua Racing* y antes de *Daytona USA*, dos placas que también ofrecían la posibilidad de conectar cabinas para enfrentar a ocho jugadores. También desplegaba un tono diferente a los anteriores *Out Run*, como resalta Steve. "Tenía un humor y una estética muy japonesa que yo adoraba, pero que quizás no logró atraer a los dueños de los recreativos occidentales."


» [Arcade] La placa System 32 logró recrear en *Out Runners* escenarios tan hermosos como este.

Otro factor a reseñar es que posiblemente los fans no estaban preparados para un *Out Run* multijugador. "No hay duda en que era un gran juego y el multijugador era muy divertido, pero a mi no me logró enganchar", nos dice Patrick. "Me alegró comprobar cómo se había vuelto a la mecánica tradicional después de las novedades introducidas en *Turbo*, pero para mí *Out Run* siempre fue una experiencia que había que disfrutar en solitario. Recuerdo que lo probé durante unas vacaciones en España pero algunos de los vehículos y sus conductores no me convencieron demasiado." La rupestre conversión a Mega Drive, obra de Data East, tampoco logró cautivar a la audiencia.

Tras la tibia recepción que sufrió *Out Runners,* tanto en los recreativos como en el mercado doméstico, Sega puso a dormir la franquicia durante toda una década. La recreativa original fue memorablemente adaptada a Saturn por Rutubo

Sabías Que...

■ *Out Run 3-D* incluía sonido FM, exclusivo de la Master japonesa, aunque el juego no salió jamás en Japón.


» [Master System] *Out Run Europa* fue el primer y único juego en el que podíamos surcar las aguas.

> **"Las carreras para cuatro jugadores lograban mantener la placentera sensación de las partidas en solitario"**
> Patrick Michael

F50
Lanzado en: 1995



Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

F355 Spider
Lanzado en: 1995



Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

550 Barchetta
Lanzado en: 2000



Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

360 Spider
Lanzado en: 2001



Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

Enzo Ferrari
Lanzado en: 2002



Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

F430
Lanzado en: 2004



Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

Superamerica
Lanzado en: 2005



Manejo
Veloc. Max.
Aceleración

Sabías Que...

■ El port para Mega Drive de *Out Runners* incluía el coche de *Virtua Racing* como bonus, pero solo en Japón.



» Yu Suzuki fue el creador de *Out Run*, al igual que de otras inolvidables recreativas de Sega.



» [PC] La resplandeciente avenida de Casino Town estaba claramente inspirada en Las Vegas.



» Sean Millard fue el diseñador senior del port para Xbox de *Out Run 2*.

Games, dentro del sello *Sega Ages*, y el propio Yu Suzuki le rindió homenaje en *Shenmue II*. Habría que esperar hasta 2003 para disfrutar de un nuevo *Out Run*... pero vive Dios que mereció la pena.

OutRun 2 podría considerarse el auténtico sucesor, con todas las de la ley, de la recreativa original, lanzada 17 años antes. No en vano, sus creadores no fueron otros que AM2, con Yu Suzuki al frente. Las expectativas, incluso dentro de Sega, eran enormes. "No llevaba demasiado en Sega cuando se empezó a hablar de *Out Run 2*," recuerda Patrick. "No me importa reconocer que estaba realmente emocionado. Trabajar en Sega implicaba jugar antes que nadie con *Out Run 2*... ¡y gratis!."

AM2 creó algo completamente nuevo a partir del original. *Out Run 2* utilizaba la placa Chiriro de Sega (basada en la arquitectura de Xbox), el hardware más avanzado de la industria recreativa del momento. Y eso quedó reflejado en los gráficos. La placa desplegaba diversos vehículos a elegir, acordes a nuestro estilo de conducción y, por primera vez, todos ellos licenciados por Ferrari. El modo Out Run era básicamente el original: una carrera contra el crono a través de diversas localizaciones. "Todo lo que siempre habíamos amado estaba ahí... pero mejorado," recuerda Patrick. "La música, los gráficos, la mecánica de derrape, hasta el multijugador estaba impecablemente integrado. Las carreras para cuatro jugadores lograban mantener la placentera sensación de las partidas en solitario." Además se incorporó un nuevo modo Heart Attack, en el que tenías que impresionar a tu copiloto a base de completar desafíos, y como guinda, un Time Attack.

"Cuando se mostró al público por primera vez en Europa, en el ATEI (Amusement Trades Exhibition International), no hubo un asiento libre para jugar con la máquina desde que se abrían las puertas hasta que se apagaban las luces por la noche. La respuesta fue sensacional", nos comenta Patrick. La conversión a Xbox le fue encargada a unos entusiasmados Sumo Digital. "¡Estaba en el cielo! El original no solo era uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos, sino que la secuela recreativa aún no había llegado a estas tierras", recuerda Steve. Sin embargo, el trabajo requería algo más que una simple conversión. "Coger una recreativa que puede completarse en apenas unos minutos y hacer algo que pudiese durar horas en consola requería un gran diseño", añade Sean. "Añadir desafíos que encajaran con *Out Run* y hacerlos divertidos fue una experiencia bastante dura."

Steve recuerda además los desafíos técnicos a los que se enfrentaron. "Sega quería incorporar el multijugador, pero teníamos que trabajar con la mitad de memoria que la recreativa, y además cargarlo todo desde una unidad DVD. ¿He mencionado que además solo contábamos con seis meses para hacer el encargo?". Un trabajo duro que dió unos frutos impresionantes: 101 misiones, circuitos basados en recreativas jamás comercializadas en consola como *Daytona USA 2* y *Scud Race* y de propina, la posibilidad de desbloquear un port del *Out Run* original.

Por muy bueno que fuera *Out Run 2*, en 2004 vió el lanzamiento de una "secuela" aún superior: *Out Run 2 SP*. El juego incorporaba rivales y la posibilidad de ir a rebufo de los otros coches. Pero el mayor añadido fue un set completamente nuevo de 15 niveles, inspirados en diversas localizaciones de Norteamérica. "Creo que lo clavaron en el primer intento, pero querían implementar algunas mejoras sin que afectaran al equilibrio logrado con el original," dice Steve. "Todos estos añadidos ayudaban a los jugadores a mejorar su conducción en pos de lograr mejores tiempos. El uso del rebufo era una excelente elección de riesgo/ ▶

Out Run

Por Todo El Globo

Tu guía por las localizaciones más conocidas que podíamos visitar en la franquicia Out Run



América

Cuando Sega estaba preparando nuevos títulos a menudo mandaba a los desarrolladores en pos de localizaciones que recrear. Tomando como inspiración *Los Locos de Cannonball*, Yu Suzuki viajó a Estados Unidos en busca de escenarios para su nueva placa. Aquello no le convenció y decidió viajar a Europa. Regresaría a América para la secuela de 1989, *Turbo Out Run*. América (junto a localizaciones como la Isla de Pascua o el Amazonas) sería la fuente de inspiración para los circuitos de *Out Run 2 SP* cuando Sega AM2 diseñó la portentosa secuela de *Out Run 2*, en 2004.

“Utilizaría la tecnología más puntera para crear la experiencia de conducción más placentera del mundo”
Yu Suzuki



Sabías Que...
■ La fase Route 666 de *Bayonetta* incluye un guiño a *Out Run*, en forma de remix de *Splash Wave*.

Europa
Yu Suzuki abandonó su idea de recorrer America y prefirió recorrer el Viejo Continente. Alquiló un coche y pasó dos semanas circulando por las carreteras de diversos países europeos, grábandolo todo con una cámara de vídeo. Visitó un buen número de ciudades, incluyendo Frankfurt, Mónaco y Venecia, empapándose de la atmósfera local y entrevistando a los habitantes que iba encontrando. El resultado puede apreciarse en el juego, que se desmarcaba notablemente de otras recreativas de la época. Cuando Sega lanzó *Out Run 2* in 2003, Europa sirvió de inspiración a sus 15 niveles.

recompensa, los rivales te deslumbraban con mejores trazados y los nuevos escenarios eran sublimes [...]”.

O*ut Run 2 SP* se distribuyó en más configuraciones de cabina que el original, y se vendió bastante bien tanto el kit de mejora como el mueble completo, lo que explica que hoy en día siga hechizando a los visitantes de los contados salones recreativos que siguen en pie.

Sumo Digital volvió a encargarse de la adaptación de *Out Run 2 SP*, rebautizado como *Out Run 2006: Coast 2 Coast* fuera de Japón. El juego se construyó sobre los cimientos de *Out Run 2*, a los que se añadió diversas misiones adicionales y contenido para desbloquear. Lo mejor es que los usuarios de Xbox no fueron los únicos en disfrutarlo, ya que también vió la luz en PS2, PSP y PC. Una versión reducida, *Out Run Online Arcade*, se lanzó en 2009 en las tiendas digitales de Xbox 360 y PS3, aunque ambas versiones han desaparecido después de que expirase la licencia que Sega mantenía con Ferrari.

Desde entonces Sega ha vuelto a poner a *Out Run* en barbecho, salvo por puntuales cameos o ports como el mencionado para 3DS. No hay planes para un futuro *Out Run 3*, pero Yu Suzuki sabe cómo lo haría. “Me gustaría utilizar la tecnología más puntera para crear la experiencia de conducción más placentera del mundo. Por supuesto, sería al volante de un descapotable y podrías sentir el viento, la niebla y los cambios en la climatología,” nos cuenta. “Y habría una chica guapa en el asiento del copiloto,” añade.

La pasión que desata *Out Run* es facil de explicar. “Es el epítome del ‘solo una partida más’. Es como leer un libro con capítulos cortos que no puedes dejar,” dice Sean. “La estructura funciona, la estética funciona, el ritmo es perfecto – son muchos pequeños elementos que juntos logran la perfección.” Para Patrick todo radica en la atmósfera. “Tienes el magnetismo de Ferrari, el calor del Sol, la música y una interminable carretera por la que derrapar. ¿Qué más necesitas?”

Pero nadie lo define mejor que Steve: “Es la libertad de conducir, expresada de una manera tan perfecta como sincera” – y no seremos nosotros quienes le contradigan.



» [PC] Los derrapes “eternos” fueron la principal seña de identidad de *Out Run 2* y su secuela.



» [Xbox] Coast 2 Coast es un excelente modo y está repleto de desafíos a completar.

GAME BOY



ADV



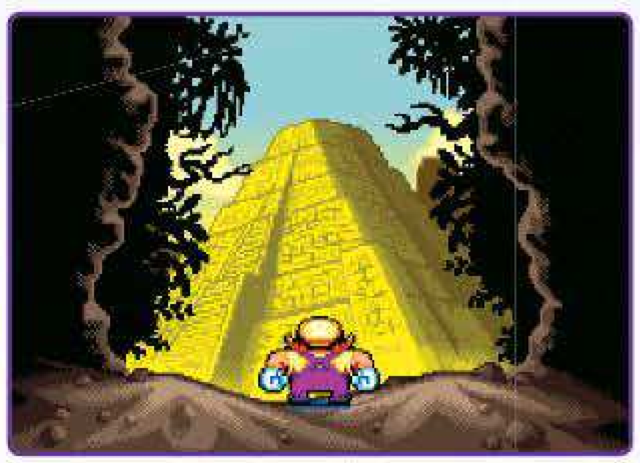
Game Boy Advance cumple quince años, de modo que hemos echado la vista atrás para repasar la vida de esta innovadora portátil de 32 bits capaz de darnos arcades y juegos propios de consolas de sobremesa como si nada.

El problema de tener un éxito comercial sin precedentes es que repetirlo suele ser difícil, pero Nintendo es una compañía que ha conseguido hacerlo en varias ocasiones. La Game Boy – y su hermana, Game Boy Color – consiguieron vender la flipante cifra de 118 millones de unidades en todo el mundo, asegurando el dominio de Nintendo en el mercado portátil durante más de una década. Mantener semejante éxito, generación tras generación, no iba a ser fácil, especialmente cuando Nintendo empezaba a sentir el agobio de rivales en el mercado portátil del calibre de SNK, Bandai o Nokia. Los nintenderos no tenían nada por lo que preocuparse, sin embargo: la consola que la compañía lanzó al mercado era capaz de asegurarse otro lustro de triunfo sin rival, incluso si tuvieron que hacer un par de revisiones para convertirlo en el artículo definitivo que muchos querían.

Los rumores en torno a la sucesora de la monocromática Game Boy aparecieron en la prensa en torno a 1996. El llamado 'Project Atlantis' era un mítico sistema de 32 bits basado en RISC y con pantalla a color, que asumimos que más adelante se convirtió en Game Boy Advance. Sin embargo, los rumores sobre su lanzamiento en 1997, un año antes de que llegara ▶









ANCE



▶ la Game Boy Color; y la promesa de gráficos a la altura de Nintendo 64 sugieren que este no fue el proyecto de la consola que se lanzó luego en 2001. Cuando llegó el momento de dar una digna heredera a Game Boy, Nintendo fue mucho más conservadora de lo que los rumores apuntaban. "Hubo rumores, por aquel entonces, de que Nintendo trabajaba en un híbrido entre teléfono móvil y consola portátil", comenta el antiguo director de la clásica revista de videojuegos británica *C&VG*, Paul Davies. "Sabíamos que la nueva Game Boy estaría en la Space World de aquel año, así que compramos entradas. Yo quería una Super Nintendo portátil, la verdad"

Y eso es básicamente lo que anunciaron. La Game Boy Advance utiliza un chip de 32 bits, pero es una máquina 2D que usaba mucho de los trucos técnicos de SNES. "Las especificaciones eran buenas, en general, así que fue un buen sistema sobre el que desarrollar", recuerda David Leith, antiguo empleado de Probe, Crawfish y Hotgen, quien trabajó en varios proyectos de Game Boy Advance y de su predecesora. "El mayor cambio era que su potencia permitía escribir casi todo, si no todo, en C, mientras que en GBC y otras portátiles tenías que usar el lenguaje ensamblador. Nintendo mejoró los aspectos que más seriamente limitaban lo que se podía hacer en Game Boy Color. Por ejemplo, había más sprites, más entornos y más personajes de



» [GBA] Algunos juegos de Game Boy Advance eran casi injugables en el modelo original por culpa de la falta de retroiluminación.

fondo. Tenía hardware de rotación y escalado, efectos de transparencia y más cosas que se me han olvidado. Era como tener una SNES o una Mega Drive portátil."

Game Boy Advance debutó en Japón en marzo de 2001, con su formato horizontal que la apartaba de anteriores modelos, si bien no era la primera consola en hacerlo: las primeras fueron las Game & Watch de la propia compañía. El diseñador francés Gwénaël Nicolas y su estudio en Tokio, Curiosity Inc., ayudaron con el diseño, que combinaba elegantes líneas grises para hacerla más ergonómica. Comparada con las anteriores Game Boy, era un gran cambio estético, incluso si mantenía ese aspecto de juguete de ensueño que las hacía icónicas. En su corazón, había una CPU de 32 bits ARM7TDMI a 16.8 MHz, mientras que su pantalla era un panel TFT de 2,9 pulgadas. Juegos de lanzamiento como *F-Zero: Maximum Velocity* y *Castlevania: Circle Of The Moon* fueron un avance para lo que muchos estaban acostumbrados en su portátil, pero la compañía mantuvo la conexión con las anteriores generaciones y era retrocompatible con juegos de Game Boy y Game Boy Color. Esto fue algo clave a la hora de vendérsela a padres preocupados por el dinero, pues no era necesario comprar la consola con un juego de forma obligada. Al mantener el nombre y el soporte para juegos antiguos, Nintendo mandaba un mensaje: era una mejora inclusiva.



Pese a todos los avances que trajo Game Boy Advance, seguía habiendo limitaciones. Esa maravillosa pantalla TFT carecía de luz, lo que hacía difícil jugar salvo si tenías una fuente de luz sobre ti. "Tenías que sentarse bajo la mejor fuente de luz posible para ver qué pasaba en pantalla", comenta Paul. "Jugué a lo bestia a *Castlevania* y a *Metroid* en ella y me la llevaba a cualquier parte, si bien cuando iba a casa de mis padres, solo podía jugar en la cocina, ¡y sentado en una silla bajo un fluorescente!". Algunos juegos tempranos de Game Boy Advance, como *Castlevania: Circle Of The Moon*, eran un ejemplo notable de esto, pues era prácticamente injugable por sus gráficos oscuros. Para combatir esto, aparecieron periféricos de terceras compañías, tan útiles como risibles y que tan buenos recuerdos de los accesorios noventeros de la Game Boy nos traían. Otro aspecto



» [GBA] *Metroid Fusion* fue una entrega maravillosa dentro de la saga *Metroid* y, en lo que a la cronología respecta, el último hasta el momento.

negativo fue la ausencia de una batería recargable. Como sus envejecidas antecesoras, el sistema confiaba en pilas AA, que al menos duraban entre 10 y 15 horas de juego antes de reemplazarlas. Pese a ello, en la industra sentían que ya iba siendo hora de incorporar baterías recargables en las consolas portátiles. La irrupción de los teléfonos móviles demostró que la tecnología estaba suficientementa madura como para crear un almacenamiento de energía lo suficientemente seguro y duradero para una consola portátil.

UNA CONSOLA IMBATIBLE

Pese a sus carencias, la Game Boy Advance fue un éxito comercial a la altura de sus predecesoras, y si bien el software novedoso y de calidad tardó un poquito en llegar, lo fue haciendo hasta crear un catálogo de clásicos. Vimos remasterizaciones tempranas como *Super Mario Advance*, *Final Fight One* y *Super Ghouls 'N Ghosts*, que iban dirigidas a picar a nuestra nostalgia y que eran impresionantes para llevar siempre encima. Sin embargo, fueron juegos originales como *Advance Wars*, *Mario Kart: Super Circuit*, *Golden Sun*, *Metroid Fusion* y *WarioWare Inc.* los que mostraron las bondades del hardware. Esto, combinado con un marketing entusiasta y masivo, aseguraron una presencia global del producto. Cuando luego se comprobó que aspirantes como Tapwave Zodiac y Nokia N-Gage no iban a suponer ninguna amenaza inmediata para GBA, la consola estableció un control completo del mercado durante

LOS DISTINTOS MODELOS

Los muchos rostros de GBA



GAME BOY ADVANCE

■ Se lanzó en 2001 y ofrecía una orientación más horizontal que las anteriores consolas. Fue un gran salto con respecto a Game Boy Color, la anterior consola portátil de Nintendo. Sin embargo, la ausencia de una pantalla iluminada y la alimentación con pilas eran dos puntos negativos a tener en cuenta.



GAME BOY ADVANCE SP (AGS-001)

■ Dos años después del lanzamiento de la GBA original, Nintendo lanzó la SP, que ofrecía una batería recargable, una pantalla LCD iluminada y un formato abatible muy compacto que la hacían muy portátil. Una lástima que decidieran prescindir del puerto de 3.5mm para auriculares y exigiera un accesorio en su lugar.



GAME BOY ADVANCE SP (AGS-101)

■ Nintendo lanzó en 2005 una revisión de la GBA SP que pasó bajo el radar de muchos. El modelo AGS-101 tenía una pantalla LCD retroiluminada con mejor brillo que el modelo original AGS-001. Era posible ajustar la intensidad del brillo con el botón central, a diferencia de la original, que encendía y apagaba la luz.



> Jugué a lo bestia a Castlevania y Metroid en ella
> Paul Davies

bastante tiempo, atrayendo así el soporte de compañías que no querían arriesgar en el panorama portátil. "Fui uno de los que más tarde llegaron a lanzar juego pese al tiempo que había pasado la consola ya en el mercado", comenta David, que recibió uno de los primeros kit de desarrollo de Game Boy Advance. "El proyecto para el que tenía el kit de desarrollo no había llegado a buen puerto, así que seguí produciendo para Game Boy Color y otras consolas antes de involucrarme en el proyecto de *Medal Of Honor: Infiltrator* en 2003." La historia tras este notable juego publicado por EA tipifica la naturaleza del desarrollo third-party, algo que, por lo visto, no ha cambiado tanto como nos lo parece a día de hoy. "Ese proyecto fue uno de los mejores para los que he trabajado en mi vida, y no solo para GBA. Había un gran equipo detrás, un juego con mucho potencial y buenos resultados; pero la compañía para la que lo hacía, Hotgen, cerró de golpe hacia el final del proyecto. Lo terminamos en la habitación de un hotel de Croydon como bien pudimos."

Dejando a un lado la naturaleza inhumana y capitalista del desarrollo third-party, estaba claro que pese a tener el sector portátil



» [GBA] Como *Fire Emblem*, *Advance Wars* recibió un lavado de cara muy occidental en GBA.

cogido por el asa, no iban a dejar de aprovechar el tirón. En 2003, lanzaron Game Boy Advance SP y, para muchos, demostró ser la máquina que deberían haber lanzado originalmente desde el primer día. Aunque algunos se quejaron de su diseño, los fans no tenían dudas sobre la actualización. "Nintendo es sinónimo de hardware", dice Paul. "Tras un montón de versiones de Game Boy diferentes, esto no iba a ser un problema para los fans más duros. Creo que todos lo vimos como un intento de Nintendo por mejorar la experiencia." Podría decirse que tomó inspiración del formato abatible de la lejana Game & Watch y que se convirtió así en una consola aún más portátil y con una pantalla más protegida. La pantalla ahora estaba iluminada, aunque con unas luces frontales que no eran las mejores – motivo por el cual veríamos un modelo ▶





GAME BOY MICRO

■ Lanzada junto a Nintendo DS, la Game Boy Micro es una versión miniaturizada de Game Boy Advance que ya no tiene compatibilidad con Game Boy ni Game Boy Color. Se trata de la Game boy más pequeña jamás hecha, lo que no impidió que se rescatara la entrada para auriculares. Una preciosidad alabada por muchos.



GAME BOY PLAYER

■ Se trataba de una GBA hecha para encajar bajo la GameCube, y que permitía jugar, gracias al Game Boy Player, a juegos de Game Boy Advance, Game Boy y Game Boy Color en un televisor. Era necesario un disco para arrancarlo y no todos los juegos de GBA eran compatibles.

EXPERIENCIAS ÚNICAS

La portátil tenía un catálogo variado y, a menudo, extraño



WARIOWARE: TWISTED!

■ El control por movimientos no es algo que inventaran los smartphones, y este juego, que iba en un cartucho con giroscopio, está ahí para demostrarlo. Sus minijuegos te obligaban a girar y menear la consola, eran divertidísimos. También vibraba, así que estaba muy completo.

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

■ Un juego producido por Hideo Kojima que usaba un sensor de luz en el cartucho para cargar un arma mata-vampiros dentro del juego. *Boktai* es sin duda uno de los juegos más originales de toda la librería de Game Boy Advance. Recibió una gran secuela en 2004.



YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

■ Conocido también como *Yoshi Topsy-Turvy* en Norte América, este plataforma 2D usaba un sensor de inclinación en el cartucho, al estilo de *WarioWare Twisted*, para que el jugador pudiera manipular el entorno, haciendo que enemigos y objetos se movieran por la pantalla.

DRILL DOZER

■ Uno de los dos juegos de Game Boy Advance que usaban un cartucho con vibración, siendo *WarioWare: Twisted* el otro. *Drill Dozer* fue desarrollado por los padres de *Pokémon*, Game Freak, y era un plataformas de acción en 2D que giraba en torno a un taladro inmenso. Fue todo un clásico tardío de la consola.

KORO KORO PUZZLE HAPPY PANECHU!

■ Este juego de puzles, lanzado en 2002 solo para Japón, usa un sensor de movimientos y su gracia reside en un grupo de bloques que hay que ir moviendo por el área de juego. Lo produjo el padre de Famicom, Masayuki Uemura, y nos duele que nunca llegara a Occidente.





ESPECIFICACIONES

¿Realmente era una Super Nintendo portátil? Veámoslo...

GAME BOY ADVANCE



- » **CPU:** 16.8 MHz 32-bit ARM7TDMI con un coprocesador 8-bit Z80 para la retrocompatibilidad con la Game Boy original
- » **MEMORIA:** 32 kilobyte + 96 kilobyte VRAM (interna), 256 kilobyte DRAM (externa)
- » **RESOLUCIÓN MÁXIMA:** 240×160
- » **COLORES:** 512 colores simultáneos (modo personajes), 32,768 colores simultáneos (modo bitmap)
- » **SONIDO:** Chip DAC de 8 bits con sonido estéreo

SNES



- » **CPU:** Ricoh 5A22 @ 3.58 MHz
- » **MEMORIA:** 128KB de RAM, 64KB de VRAM
- » **RESOLUCIÓN MÁXIMA:** 512×448
- » **COLORES:** 256 en pantalla de una paleta de 32,768
- » **SONIDO:** Nintendo S-SMP con 8 canales de sonido ADPCM



- » **CPU:** 32-Bit RISC CPU MIPS R3051 a 33.8688 MHz, 32-bit Sony GPU
- » **MEMORIA:** 2 MB de DRAM
- » **RESOLUCIÓN MÁXIMA:** 640×480 (interenlazado)
- » **COLORES:** 57,344 (256×224) y 153,600 (640×240) de una paleta de 16,777,216
- » **SONIDO:** Sony SPU de 16 bits con 24 canales de sonido

PLAYSTATION





superior de SP más adelante. Al menos, su batería recargable integrada significaba que no volveríamos a comprar pilas AA en la vida. Esto es algo que a día de hoy no parece tan importante porque todo viene con una batería propia, pero en 2003 fue una revelación. La familia Game Boy había llegado al futuro, no solo permitiendo jugar en la oscuridad, sino librándoles también de tener que comprar pilas. Sin embargo, lo que Nintendo te da, Nintendo te lo quita, y se hicieron algunos sacrificios. El puerto de 3,5mm para los auriculares, una característica fundamental para no molestar a los demás y para jugar en el coche, se eliminó por completo y era necesario comprar un adaptador que usara el puerto de carga de la batería para conectar unos cascos. Esto producía otro inconveniente, que no era posible jugar con auriculares y cargar la consola al mismo tiempo, algo que seguro que a casi nadie le iba a importar, pero que era algo negativo que también estaba ahí.

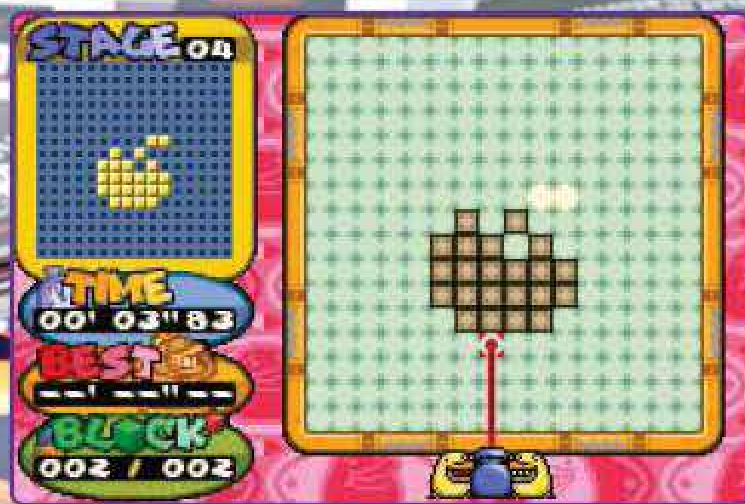
El lanzamiento de la SP coincidió con una buena pila de juegos que a día de hoy consideramos clásicos: *The Legend Of Zelda: A Link To The Past, Mario & Luigi Superstar Saga, Advance Wars 2: Black Hole Rising, Final Fantasy Tactics Advance, Metroid: Zero Mission, Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3, Golden Sun 2: La Edad Perdida, Pokémon Rubí y Zafiro, Shining Force: Resurrection Of The Dark Dragon* y muchos otros que



» [GBA] Una nueva generación de *Pokémon* llegó junto con GBA, así como los remakes de *Pokémon Rojo y Verde*.









» [GBA] Los RPG florecieron en GBA : *Final Fantasy Tactics Advance* fue uno de los muchos clásicos de Square Enix en ella.

no citaremos por espacio. La consola estaba adquiriendo entidad casi divina en este momento, con lanzamientos brillantes y constantes.

CONECTANDO UN POCO

Puede que Game Boy Advance no fuera tan revolucionaria como Nintendo DS y su pantalla táctil, que llegarían en 2005; pero introdujo algunas innovaciones a través de accesorios conectados que mejoraban sus capacidades de conexión. En su lanzamiento, GBA mantuvo el mítico sistema de conectividad por cable de la Game Boy original que conectaba a dos consolas directamente. GBA, sin embargo, tenía soporte para hasta cuatro jugadores, lo que permitía jugar localmente a títulos como *The Legend Of Zelda: Four Swords* (incluido con *A Link To The Past*) y crear experiencias más sociales. Sin embargo, la necesidad de comprar nuevo hardware perjudicaba mucho a esta posibilidad. "No creo que nunca haya conocido a nadie que usara el Cable Link más de cinco minutos", se ríe David. Y añade. "Por desgracia, muchas compañías promovían esta característica porque Nintendo la adoraba. Era un grano en el culo tener que desarrollar para ella".

Aunque Nintendo lanzó varios juegos que se aprovechaban de la conectividad mediante cable de Game Boy Advance, el paso adelante más importante lo dieron *Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja* en 2004. Al incluir un dispositivo de conectividad inalámbrica con el juego, lo que luego sería la norma con Nintendo DS y PSP, Nintendo dio otro paso adelante. Aunque era compatible con unos 30 juegos, por desgracia no era compatible con los juegos programados para Cable Link, lo que habría sido francamente interesante. Pese a este enfoque tan limitado, el accesorio fue una demostración más de que Nintendo sabía hacia dónde se dirigía la industria portátil. A día de hoy, el multijugador mediante conexión inalámbrica es algo que todos damos por norma.

Y sin embargo, la conectividad entre Game Boy Advance no era lo único que preocupaba a Nintendo por esta época. La compañía tenía un ferviente deseo de innovar y hacer experiencias portátiles nuevas que pudieran expandir también las posibilidades de su consola de sobremesa, la GameCube. A día de hoy, dado el dominio de las tablets y los smartphones, así como la introducción de Wii U, la idea de tener una segunda pantalla para jugar no es tan extraña como lo era hace 10 años. Nintendo tonteó con esta idea bien pronto, y aunque algunos juegos solo desbloqueaban contenido extra, otros – *The Legend Of Zelda: Four Swords Adventures*, *Pac-Man VS* o *Final Fantasy Crystal Chronicles* – emplearon la GBA de formas originales, convirtiéndola en un mando para GameCube o usando su pantalla como inventario. "Lo único en lo que llegué a trabajar que usaba la conexión con GameCube fue *Medal Of Honor: Infiltrator*, aunque esto no estaba pensado como una característica multijugador", comenta David. "Lo que hacía era convertir la Game Boy Advance en un visualizador del mapa para *Medal Of Honor: Rising Sun*". Esto es algo que podría haber pasado bajo el radar para muchos jugadores, y así lo hizo en bastantes casos; pero viendo los rumores recientes sobre una tecnología que permitirá hacer esto mismo en la futura Nintendo NX, lo mismo vemos un renacimiento de estas ideas. Si al final se trata de un híbrido de consola potátil y de sobremesa, no sabríamos cómo podría funcionar; pero nos sigue fascinando que Nintendo y sus third-parties trabajaran en ideas que ahora nos parecen rompedoras hace ni más ni menos que 15 años. Mucho ha cambiado en el panorama portátil y de sobremesa ▶









PORTS MUY DIGNOS

La portátil tuvo algunos ports dignos de mención



SUPER GHOULS 'N GHOSTS

■ No alcanza la calidad del original de SNES en cuanto a gráficos y sonido, pero este port es muy jugable e incorporaba un modo Arrange con fases basadas en las anteriores aventuras de Sir Arthur, difíciles como el infierno. Por desgracia no se distribuyó en España.

FINAL FIGHT ONE

■ La versión SNES del clásico de Capcom tenía bastantes carencias, así que nos alegró que rectificaran la situación con este notable port para GBA. Aunque gráficamente fuera inferior a la coin-op, era igual de divertido e incluía el modo para dos jugadores mediante Cable Link.

STREET FIGHTER ALPHA 3 UPPER

■ Posiblemente, el mejor port de la historia de la plataforma. El trabajo de Crawfish sobre *Street Fighter Alpha 3* es impresionante: el estudio fue capaz de incluir todos los personajes y movimientos del arcade, así como tres nuevos luchadores extra.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

■ Que casi nada cambiara en esta conversión del clásico de 1991 para SNES es motivo suficiente para incluirlo aquí. Sin duda, uno de los mejores juegos de la portátil que fue muy bien recibido en 2002. Incluía un modo multijugador, bautizado como *Four Swords*, que dio paso una nueva subsaga.

METROID: ZERO MISSION

■ Vale, esto no es un port, sino un remake del juego original de NES, pero *Zero Mission* es, tranquilamente, uno de los mejores juegos de GBA, así que se merece una mención. *Metroid* fue remasterizado y mejorado para sacar provecho a las novedades de *Metroid Fusion*, y el resultado fue toda una gema. Imprescindible.



EL ESLABÓN PERDIDO

Juegos de Game Cube que mejoraban bastante si le conectábamos una GBA.

ANIMAL CROSSING

■ La pantalla de Game Boy Advance se puede usar para diseñar patrones para tus muebles, así como para llegar a una isla secreta. Hay también un mini juego con mascota y, si te cansas de las tonterías de Tom Nook, puedes usar tu Game Boy Advance para desbloquear y revivir algunos clásicos de la era de NES. Todo son ventajas.

PAC-MAN VS.

■ Uno de los usos más únicos de Game Boy Advance en Game Cube era poder asumir el rol de los fantasmas de Pac Man en el televisor mientras el jugador con la portátil encarnaba a Pac-Man, veía el mapa completo y trataba de comerse a sus amigos. Un juego para disfrutar con amigos, sorprendentemente divertido.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

■ Este spin-off de Final Fantasy es otro juego construido en torno a la idea del multijugador con Game Boy Advance de por medio para manejar a cada personaje y acceder a nuevos menús desde la consola. Una idea interesante, pero que limitaba al juego si no había GBAs cerca.

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

■ *Four Swords* fue uno de los juegos que más partido le sacaron a la idea del cable GBA-GameCube. Se puede usar la portátil como mando, pero también se pueden conectar varias consolas para usarlas en el modo multijugador. Otra cosa era tener suficientes cables...

METROID FUSION / METROID PRIME

■ El enlace entre estos dos *Metroid* es un buen ejemplo de cómo se podía desbloquear contenido mediante cable. Era posible acceder a una versión oculta del *Metroid* de NES en la portátil y obtener el Fusion Suit en *Metroid Prime*. Tener las dos consolas salía a cuenta, está claro.



> "Era como una SNES, portátil, y eso era algo maravilloso"
> Paul Davies



» [GBA] *Astro Boy: Omega Factor* se lanzó en occidente para que coincidiera con una nueva serie de *Astro Boy*.



desde entonces, pero Nintendo siguió apostando después por reinventarse y hacer cosas nuevas.

MANTENIÉNDOSE RELEVANTE

Mientras que su antecesora supo durar una década, la Game Boy Advance tuvo un tiempo de vida bastante corto, durante el cual, sin embargo, fue capaz de vender más de 80 millones de unidades, lo que la hace aún más increíble como consola. En 2004, Nintendo estaba lista para lanzar una nueva portátil, si bien en un primer momento no vendieron la Nintendo DS como una sucesora de GBA. En su lugar, se refirieron a ella como un tercer pilar y reforzaron esta idea con un nuevo modelo de Game Boy Advance: la Game Boy Micro. Era barata, compacta y preciosa, pero sin compatibilidad con cartuchos de Game Boy. Fue, eso sí, la última Game Boy que conocemos. Cuando la DS se convirtió en un éxito, la Micro fue olvidada, sobre todo porque Nintendo DS era retrocompatible con GBA y esto hacía a aquella un producto redundante que solo vendió 3 millones.

Pero incluso si Micro hubiera sido un éxito, la cuestión era que los desarrolladores habían abandonado GBA por DS. Pese a que el hardware era muy capaz, cosa que demostraron *The Legend of Zelda: Minish Cap*, entre otros juegos, era obvio que DS había dado con una nueva clave, como lo era que eso del 'tercer pilar' era una chorrada y una muestra de cómo Nintendo pecó de optimista o de inocente. Las compañías dieron el salto al nuevo sistema y los lanzamientos para Game Boy Advance empezaron a escasear hasta desaparecer por completo. Así de cruel es un salto generacional.

La retirada del nombre 'Game Boy' fue algo significativo en su día. Para Nintendo, suponía retirar una marca que había sido el equivalente del Walkman de Sony en cuanto a consolas portátiles. Sin embargo, el nombrecito tenía unas implicaciones de las que hicieron bien en apartarse: sugería algo para niños, pero DS se publicitó no solo para ellos, sino también para adultos con juegos como *Brain Training*. "Imagino que esto se debe a que Nintendo quería dirigirse a un mayor número de personas", comenta David. "Teniendo en cuenta el éxito que estaba teniendo DS, no puedo discutir que fuera una grandísima decisión". De hecho, sí, y los resultados hablando por sí mismos: vendió más de 150 millones de unidades a nivel mundial y es la portátil más vendida de la historia, la segunda consola más vendida de la historia tras PlayStation 2, todo un pedazo de logro.

Pese a esto, Game Boy Advance tiene un lugar fundamental en la historia de los videojuegos. Fue la primera portátil en dar una experiencia que no estaba limitada por el hardware. "La GBA fue la primera portátil que te permitía jugar a versiones auténticas de juegos que solían jugarse en una consola o un arcade a mediados de los Noventa", comenta David. "Eso fue un gran cambio de punto de vista con respecto a sus antecesoras. Hay un montón de juegazos en Game Boy y Game Boy Color, pero los mejores son dependientes del formato, el cual estaba tan limitado que no todo podía funcionar en él". Paul está de acuerdo: "Era como tener una SNES portátil, y eso era algo maravilloso; pero también es recordada por su gran catálogo, similar al de la era de 16 bits". Pese a que dudamos que Nintendo vuelva a rescatar la marca Game Boy, David no piensa de la misma manera. "Las marcas con éxito tienden a tener un valor inherente que no se olvida fácilmente. El nombre de la Game Boy podría volver a ser visto en algún momento, o quizá lo reinventen para otras cuestiones. O quizá reinventen la Virtual Boy para pelear contra Oculus Rift, quién sabe". Lo que todo el mundo tiene claro es que GBA fue una consola memorable. *



» [GBA] La serie *Super Mario Advance* contaba con cuatro juegos de la saga de Mario adaptados y mejorados para la portátil.



NUEVOS CLÁSICOS

La Game Boy Advance fue el hogar de novedades geniales

NINJA COP

■ Uno de los juegos menos populares de Hudson Soft pese a su gran calidad. *Ninja Cop* (*Ninja Five-0* en EEUU) mezcla aspectos de *Shinobi*, *Bionic Commando* y *Elevator Action* para crear uno de los juegos de acción más originales de la portátil. Conseguir una copia es muy difícil.



GOLDEN SUN

■ Una nueva saga de RPGs nacida de Camelot Software Planning (padres de *Shining Force*). *Golden Sun* fue uno de los grandes nombres de GBA y tuvo dos secuelas, una en GBA y otra en DS. Tenía un sistema de combate atractivo, unos gráficos de infarto y una música memorable. Uno de los mejores juegos de GBA, con diferencia.

WARIOWARE INC.: MEGA MICROGAME$!

■ *WarioWare Inc* fue un soplo de aire fresco cuando se lanzó en 2003. Era un compendio de minijuegos inventados y cortísimos que estaban rodeados de humor chusco y que se convirtió en un clásico instantáneo. Fue un ejemplo de brillantez de Nintendo y de la plataforma.



REBELSTAR: TACTICAL COMMAND

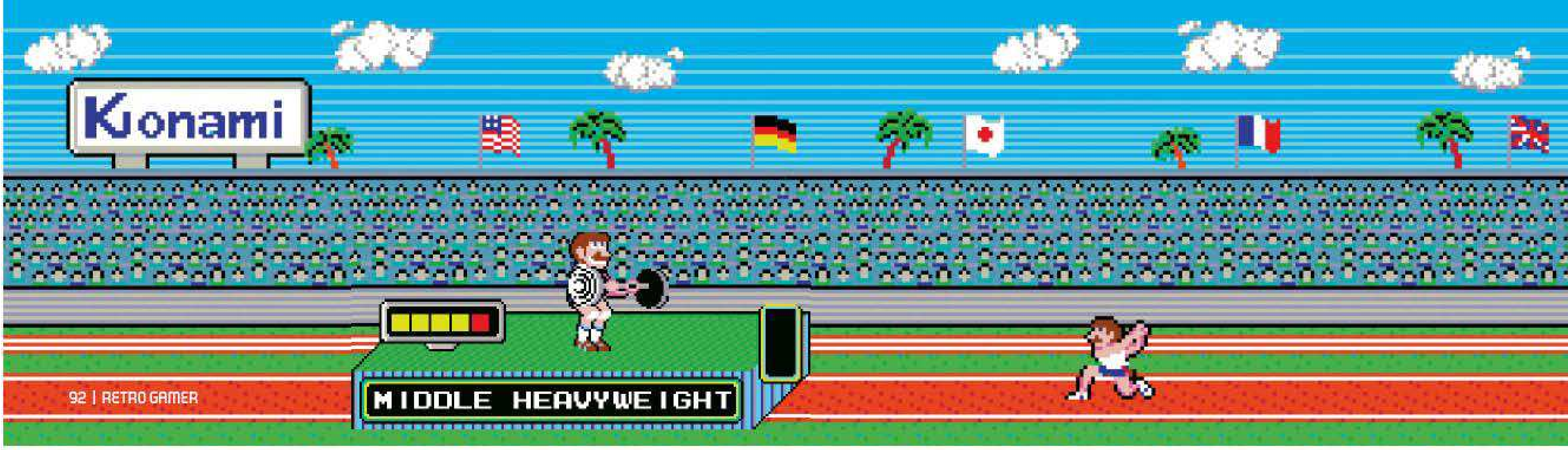
■ *Rebelstar* fue un trabajo del dios de la estrategia Julian Gollop y de su hermano Nick, y se juega como una versión reducida del *X-Com* original de Gollop. La jugabilidad profunda y reconfortante cuenta también con unos gráficos de anime fabulosos. Es una vergüenza que apenas recibiera atención en su día.

MARIO VS. DONKEY KONG

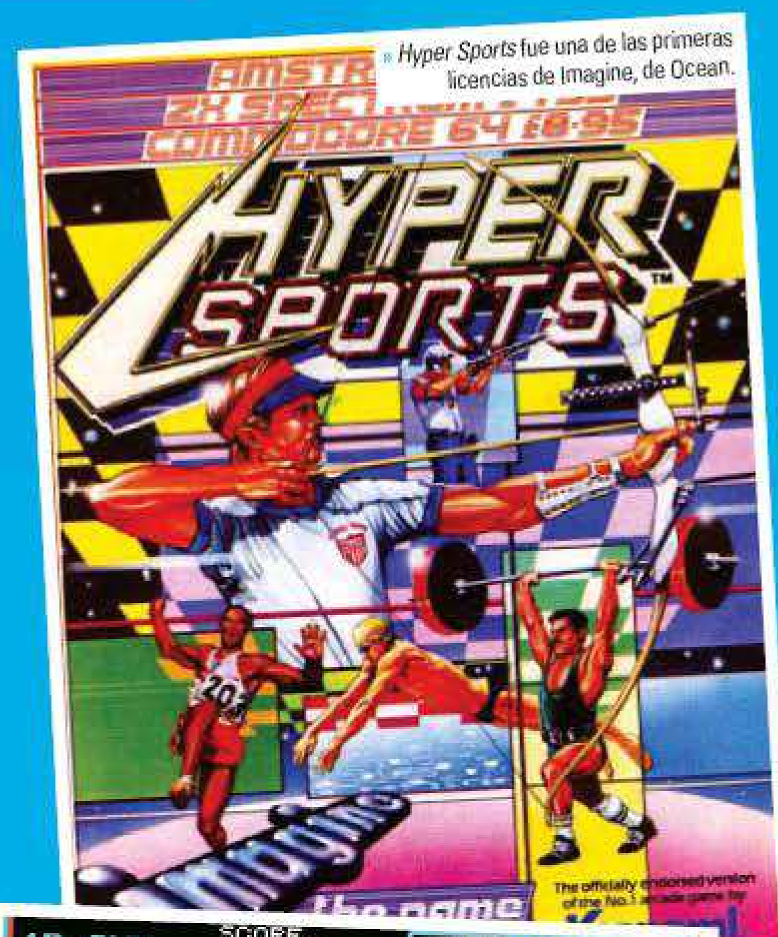
■ Dos de las caras más conocidas de Nintendo protagonizaron este novedoso juego de puzles y plataformas, que sirvió como base para construir una subsaga que a día de hoy sigue cosechando éxito. El gusto de guiar a esos Mini-Marios robóticos no se acaba nunca.

HY
SPO

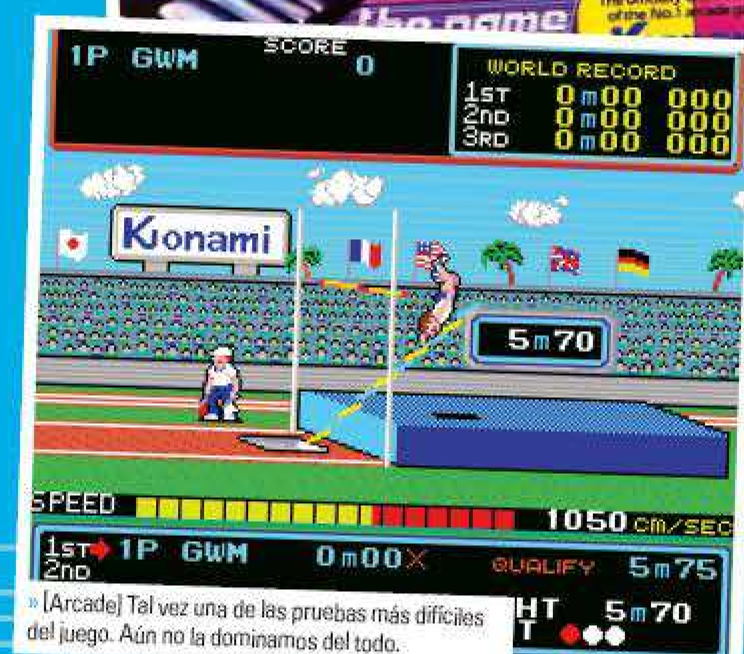
Hyper Sports fue un juego que ponía a prueba la habilidad del jugador que aspiraba a ser deportista de élite y la resistencia de su joystick. Hemos machacado muchos botones y hasta hemos roto algún joystick para escribir esta guía definitiva…



PER
RTS



» *Hyper Sports* fue una de las primeras licencias de Imagine, de Ocean.



» [Arcade] Tal vez una de las pruebas más difíciles del juego. Aún no la dominamos del todo.

Una de las diferencias de *Hyper Sports* con otros juegos es que, además de fatiga visual, tenía algunos efectos secundarios para el jugador. La secuela del *Track & Field* de Konami podía causar lesiones por esfuerzo repetitivo, esguinces en los dedos o que acabases con el joystick roto.

Los juegos con pruebas olímpicas empezaron a hacerse populares en 1983 con *Track & Field*, que tenía seis pruebas, desde la rapidez de los 100 metros a la obsesión por la seguridad de los lanzamientos de martillo y jabalina. Cada prueba consistía en pulsar rápidamente dos botones (normalmente para conseguir más velocidad) y un tercer botón que determinaba otro parámetro básico como el ángulo o el momento de saltar. Conocido en Japón como *Hyper Olympic*, *Track & Field* fue todo un éxito. Su jugabilidad sencilla e intuitiva y la competitividad del multijugador fueron elementos clave en su triunfo. Konami no tardó casi nada en ponerse manos a la obra con una secuela, programada para llegar a las salas de recreativos en verano de 1984, casi coincidiendo con el encendido de la antorcha olímpica en Los Angeles. En su país de origen se llamó *Hyper Olympic'84*, pero en el resto del mundo recibió el más directo nombre de *Hyper Sports*, y se distribuyó bajo la licencia para arcades de Centuri Inc.

Fue un desarrollo interno de Konami en el que el gigante de las recreativas tuvo el buen ojo de no





» [Arcade] La pantalla para poner tu nombre en la tabla de ganadores. Muy poquito práctica.



» [Arcade] ¡No te olvides de respirar! Perderás un tiempo precioso si sincronizas mal los botones.

▶ cambiar la jugabilidad adictiva que había hecho tan famoso a *Track & Field*. *Hyper Sports* conserva la configuración con tres botones y el multijugador hasta para cuatro jugadores. Cada prueba tiene un nivel de clasificación, ya sea por tiempo, puntuación o por otro criterio. Lo que sí cambiaron eran las pruebas deportivas en sí, que eran más variadas y divertidas que en el primer juego. Ganar en un evento lleva al jugador al siguiente, hasta que el participante llega a coronarse como campeón olímpico.

Empiezas con una lucha contra el cronómetro en la piscina. Hay que cubrir dos largos a crol en un tiempo determinado a base de machacar lo más rápido posible los botones. Pero no es sólo cuestión de ritmo, ya que cada cierto tiempo el nadador debe tomar aire y hay que darle al botón de acción en el momento exacto para nadar con fluidez. Si le das demasiado tarde o muy pronto te quedas parado en mitad de la piscina, perdiendo un tiempo precioso.

La siguiente prueba es quizás la más conocida de *Hyper Sports*. En tiro al plato el jugador sostiene un potente rifle mientras los platos atraviesan la pantalla de izquierda a derecha. La clave está una vez más en el momento de pulsación, ya que hay dos mirillas, una para los platos que vienen por la derecha y otra para los de la izquierda, y sólo puedes acertar al plato cuando está dentro de una de las dos. A partir de esa prueba todo se va complicando; en el salto de potro los dedos descansan un poco ya que el juego se encarga de la velocidad del personaje y el jugador de saltar sobre el potro y hacer la mayor cantidad de volteretas que pueda antes de intentar caer con los pies juntos ante un panel de jueces que no perdonan ni un fallo.

> **“Sabíamos que existía la versión arcade y teníamos una en la oficina”**
> Richard Kay

También es necesario combinar la sincronización con la resistencia en las cuatro últimas pruebas. En tiro con arco primero eliges la velocidad del viento y después, con una vista cenital, hay un blanco que se mueve arriba y abajo (algo que no recordamos haber visto nunca jamás en una competición de arco). Al apretar el botón de acción decides la altura de la flecha. Triple salto es tal vez la más dura de las siete pruebas en cuanto al *timing* porque tienes que hacerlo bien al pulsar el botón en cada uno de los saltos, mientras que levantamiento de peso es una prueba de resistencia en la que vas cargando de energía al atleta antes de apretar el botón de accion en el momento exacto para levantar el peso.

WE ARE THE CHAMPIONS

Algunos de los juegos más destacados de la serie Track & Field



TRACK & FIELD
ARCADE (1983)

■ El pistoletazo de salida. Con una jugabilidad que pasó inadvertida en aquel entonces, incluía un formato competitivo creado a medida para las recreativas. Vale que las pruebas múltiples de *Track & Field* no eran tan variadas como en *Hyper Sports*, pero no deja de ser parte de la historia de los videojuegos. Hoy día observa su legado desde su sofá de abuelo, al fondo de la sala.



HYPER SPORTS 2 / HYPER SPORTS 3
MSX (1984), (1985)

■ No fueron en realidad secuelas, ya que salieron el mismo año que *Hyper Sports* en MSX. *Hyper Sports 2* incluía tres pruebas originales (tiro al plato, tiro con arco y levantamiento de pesas), mientras que *Hyper Sports 3* incluía triple salto y salto con pértiga y dos pruebas nuevas: ciclismo y curling (sí, es raro).



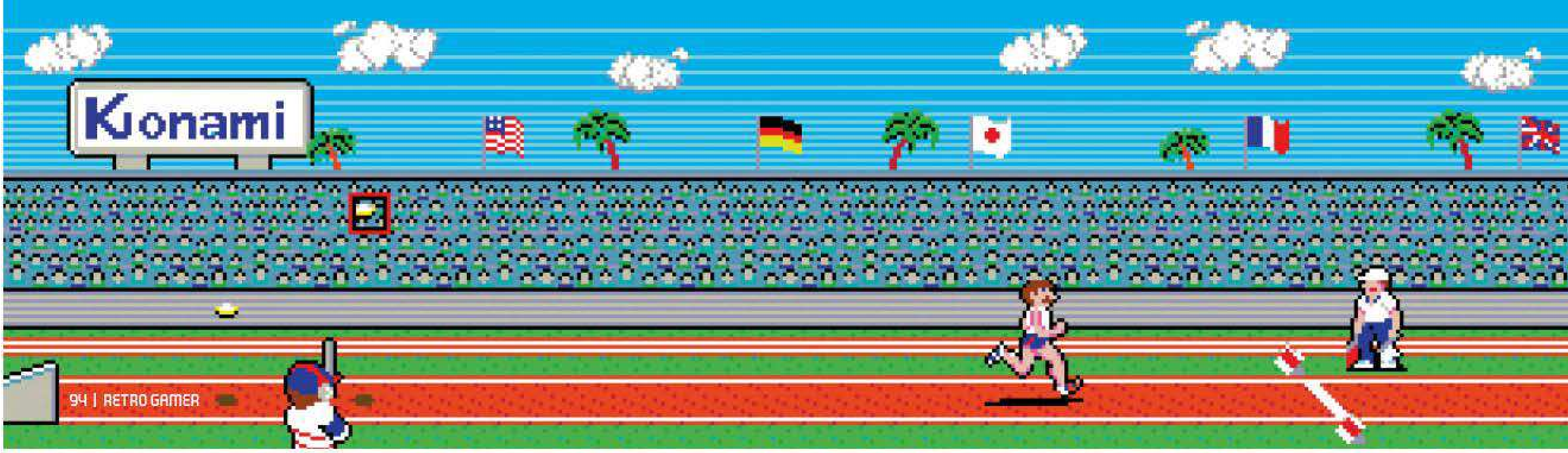
KONAMI '88
ARCADE (1988)

■ Conocido también como *Hyper Sports Special*, Konami '88 se basa ligeramente en los Juegos Olímpicos de Seul de ese año. Con los cuatro años que habían pasado los gráficos eran mucho mejores, aunque el colorista estilo *cartoon* no le gustó a todo el mundo. Múltiples pruebas y ángulos de presentación consiguieron que fuera variado, pero le faltaba la jugabilidad del original.



INTERNATIONAL TRACK & FIELD
ARCADE, PLAYSTATION (1996)

■ *International Track & Field* fue una puesta al día en 3D del juego original de 1983. Salió en recreativas (sólo en Japón) con el nombre de *Hyper Athlete* y tenía las seis pruebas de *Track & Field* más otras tres de *Hyper Sports*. El juego salió casi al mismo tiempo en la PlayStation de Sony y en las máquinas recreativas.





» [Arcade] Si dabas en el centro de la diana te felicitaban los jueces.



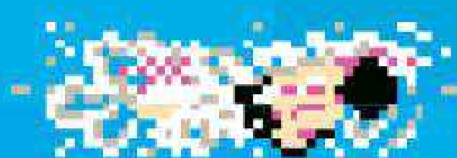
» [Arcade] Salto con pértiga era, sin duda, la prueba más difícil de dominar.



» [Arcade] Si lo hacías bien, llegabas a lo más alto del podium.

Por último, en Salto con Pértiga el jugador da una breve carrera y el botón de accion sirve para colocar la pértiga en el lugar correcto y que te impulse sobre el listón. Como en la vida real, es más complicado de lo que parece.

Igual que *Track & Field*, *Hyper Sport* estaba en una cabina vertical con una pantalla horizontal con una resolución de 256x224. También tenía un problema que le venía de herencia y que era bastante previsible: los botones se desgastaban por el constante machaque y los propietarios de los recreativos tenían que estar







INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000

N64, VARIOS (1999)

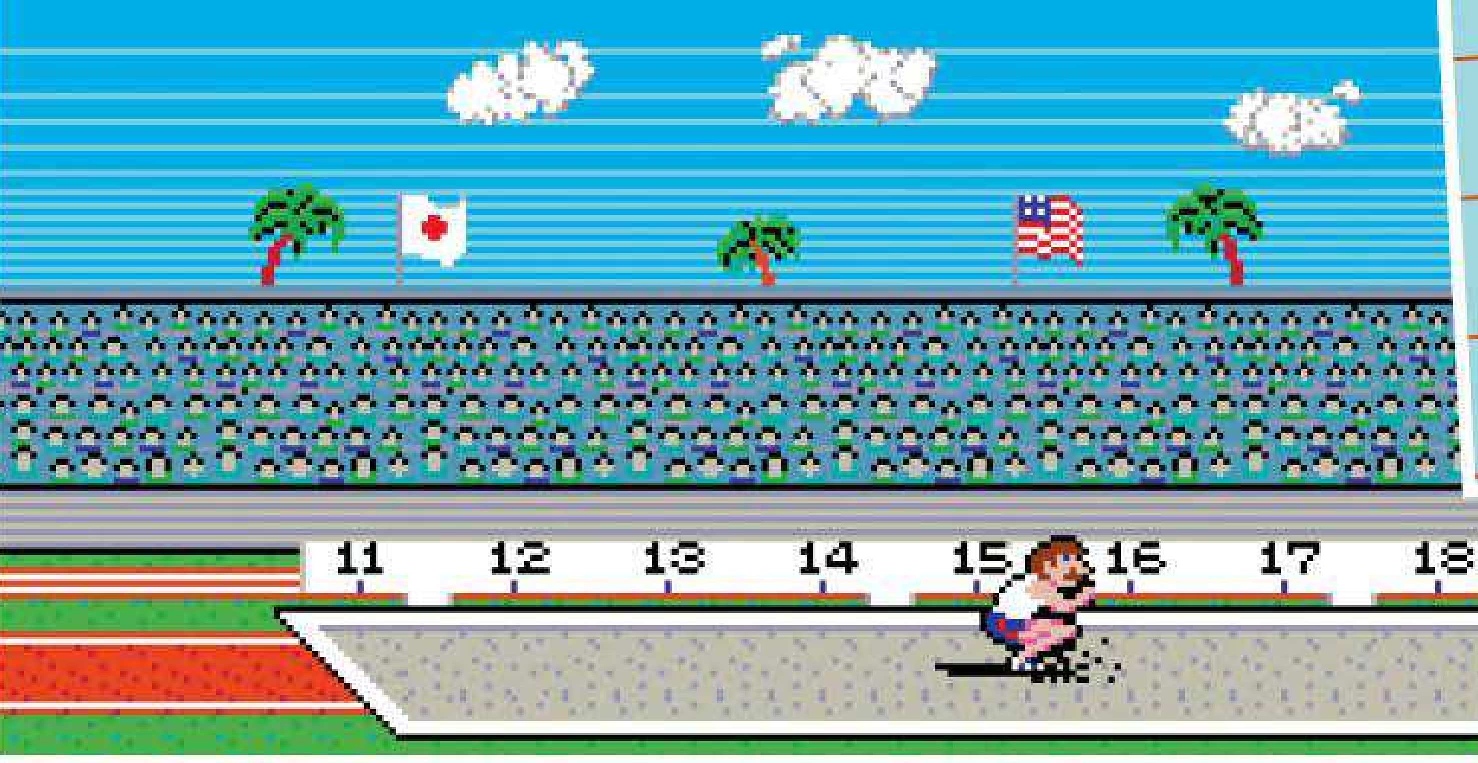
■ Después de pasar de largo por la Super Nintendo, *Track & Field* sí llegó a Nintendo 64, además de a PlayStation. Se cambió la imagen de las pruebas -con las que ya estaban familiarizados los jugadores-, con comentarios y gráficos realistas. Hay una versión actualizada para PS2 y Dreamcast con licencia de ESPN.



NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

NINTENDO DS (2008)

■ Este título que funcionó bien en Nintendo DS utilizaba el stylus para jugar de una forma diferente (aunque, si querías hacerlo a la manera tradicional podías hacerlo con el D-pad). Ahora tenías nada menos que 24 pruebas para competir, incluyendo buena parte de las del *Hyper Sports* original.



ENTREVISTA

Hablamos con Richard Kay, creador de la gran versión de Hyper Sports para BBC

¿Cómo y cuándo empezaste a trabajar en Ocean?

Entré en Ocean -que entonces se llamaba Spectrum Games- en 1982 como empaquetador, no como programador, pero aprendí de forma autodidacta lenguaje ensamblador y escribí *Mr. Wimpy* para el BBC Micro. Me convertí en el principal desarrollador interno para BBC, aunque tenía gente *third party* como Kevin Edwards. También codifiqué *Hunchback* para el Amstrad.

¿Conocías la versión para recreativas de Hyper Sports? Y, de ser así, ¿qué te parecía?

Sabíamos que existía y teníamos una máquina en la oficina. En su tiempo era un gran juego para divertirte y que te crecieran en los brazos músculos que ni siquiera sabías que tenías.

¿Qué problemas se encontró a la hora de llevar el juego al *hardware* del BBC Micro?

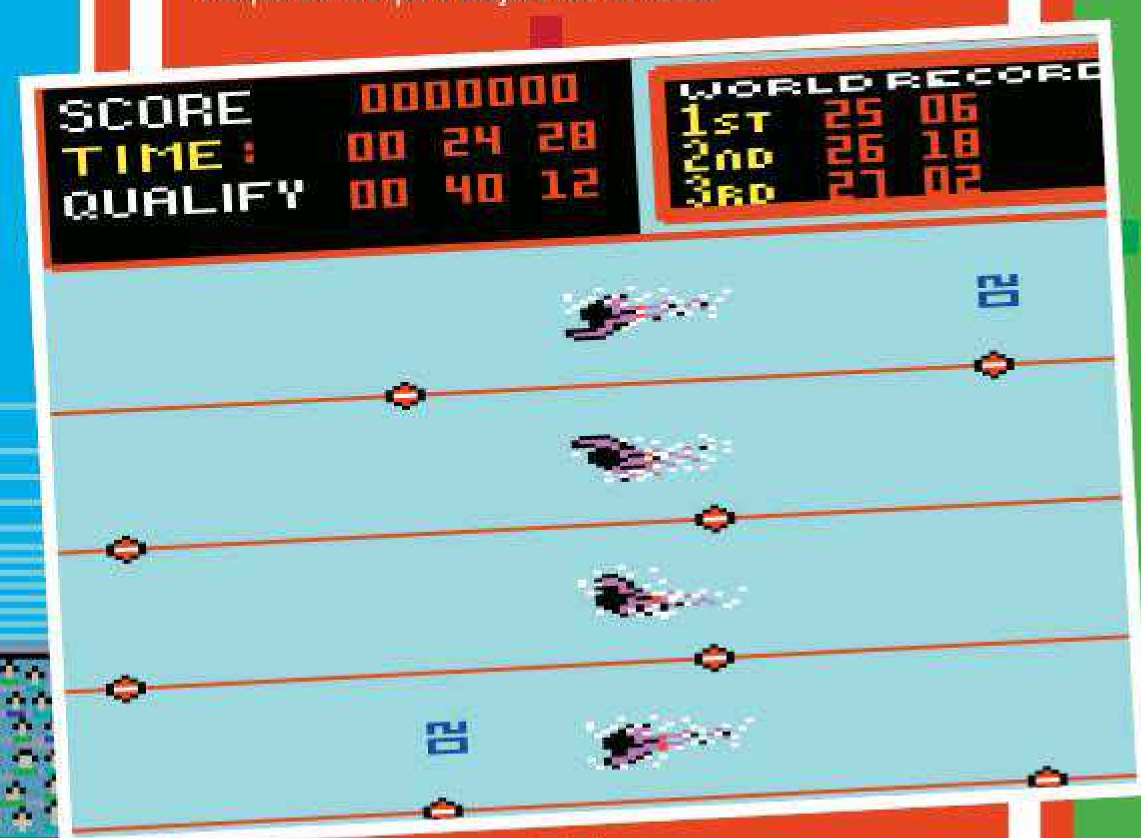
Lo peor fue la cantidad de espacio que necesitábamos para cada nivel. Ya era difícil conseguir que entrase un nivel, así que tuvimos que recurrir a todos los trucos del "manual del desarrollador" para encajarlo. Uno era reducir el tamaño de la pantalla para almacenar las imágenes en la parte que quedaba oculta. La técnica más importante que utilicé fue cargar cada nivel por separado. El procesado en sí no era un problema en el BBC y a menudo tenía que crear bucles para ralentizarlo.

¿Le gustó el resultado final?

Teniendo en cuenta que la máquina recreativa estaba diseñada exclusivamente para el juego, me gustó mucho el resultado final. El hecho de que se convirtiera en número uno en ventas del BBC esas navidades fue el mejor aval que podía haber tenido.

Dejó Ocean poco después. ¿Qué sucedió?

Me fui porque nunca recibí el mismo salario que los demás programadores porque nunca logré quitarme la etiqueta de "empaquetador del almacén" pese a que hacía el mismo trabajo que ellos. Me demostré lo que valía a mí mismo y a todos durante las miles de horas que trabajé allí creando juegos y llegó un momento en que me harté y me fui. Entonces creé mi propia empresa de desarrollo (Software Creations), que se convirtió durante algunos años en uno de los mejores estudios independientes que trabajaba con Nintendo.



» [BBC Micro] *Hyper Sports* tuvo un montón de buenas conversiones; una de ellas es el *port* de Richard Kay para BBC Micro.

CARRERA DE RELEVOS

Lo mejor y lo peor de las conversiones de Hyper Sports



AMSTRAD CPC

■ Igual que en la versión de Spectrum, a la de Amstrad le faltaba el salto con pértiga. Y no es lo único que faltaba, es una de las versiones más pobres de *Hyper Sports*: gráficos borrosos, desplazamiento con vibraciones, y algunas extrañas decisiones de diseño. Los programadores bastante hicieron con sacarle jugo al tiro con arco. ¡Qué malas son las prisas!



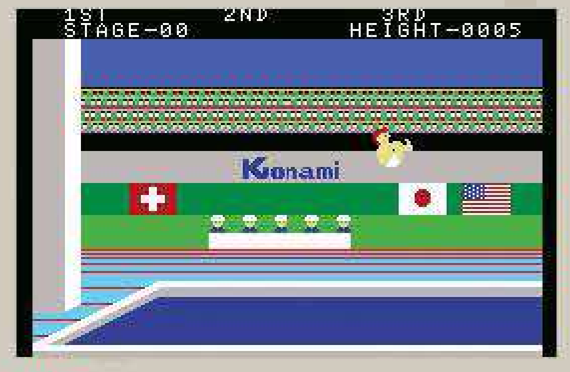
BBC

■ Pese a que algunos colores quedaban raros y que los atletas tenían un aspecto algo artrítico, Richard Kay realizó un esfuerzo encomiable para traducir las emociones del juego arcade al humilde Acorn. Se mueve a un ritmo adecuado y hay algunos efectos de sonido con fuerza, incluyendo una recreación del famoso tema de la película *Carros de Fuego*.



COMMODORE 64

■ Como debe ser. Sin lugar a dudas es la mejor adaptación a ordenador de *Hyper Sports*. Esta versión, codificada por David Collier y con un sonido sensacional de Martin Galway es un port que va suave y que supone un desafío muy jugable. Tiro al plato es una delicia a pesar de que el área de juego era más pequeña. Todo el juego tiene un aspecto muy profesional.



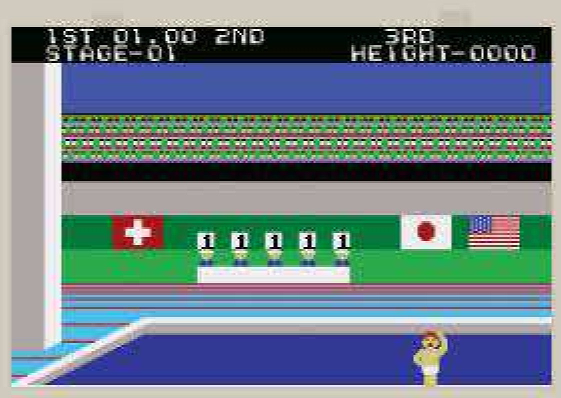
MSX

■ Sólo tiene cuatro eventos, pero, como dos de ellos son distintos de los de la recreativa original, podemos llegar a considerar que es algo diferente. Las nuevas pruebas (salto de trampolín y barra fija) requieren que des múltiples piruetas para conseguir la puntuación necesaria. Los gráficos van finos, pero sobre todo destaca porque tiene características propias.



NES

■ Otro caso extraño. La consola de Nintendo hace un trabajo fantástico con tres de las pruebas de la máquina arcade y una nueva (salto de altura, que es una versión ligeramente diferente de salto con pértiga). Pero eso es todo, cuatro pruebas, y estamos seguros de que a los jugadores les supo a poco por aquel entonces, pese a la gran calidad que tenía la versión.



SG-1000

■ Esta versión de *Hyper Sports* es casi idéntica a la de MSX, pero con diferentes controles. Las cuatro pruebas son buceo, salto de potro, barra fija y trampolín y una vez más el juego se centra en el número de giros que puedes realizar para impresionar a los jueces. Destaca el curioso hecho de que parece que los nadadores llevan un pañal más que un bañador.



SHARP X-1

■ Al ordenador japonés le cuesta mantener el ritmo tan rápido de *Hyper Sports* y eso que se recortaron algunas características: sólo incluye tres nadadores y hay cuatro pruebas en total. Eso sí, los gráficos parpadean que da gusto. Lo mejor que podemos decir de esta versión es que es para los completistas y para los que sean muy aficionados al juego.



ZX SPECTRUM

■ Programada por Jonathan 'Joffa' Smith, la versión de Spectrum ZX es inferior gráficamente a su pariente para recreativa, pero hay que decir en su honor que no le faltaba nada de su jugabilidad. Para muchos es incluso mejor que la serie legendaria de Daley Thompson para Ocean. Le faltaba el salto con pértiga pero, por lo demás, es una excelente conversión.



» [NES] Konami creó de forma interna este *port*.



» [Arcade] Había que practicar mucho para superar el maldito triple salto.



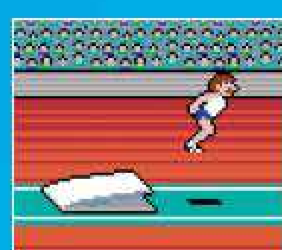
» [Arcade] Selecciona la categoría antes de empezar a quemar músculo.



» [Arcade] La pantalla de ganador, con la música de *Carros de Fuego*.

▶ cambiándolos constantemente. En Reino Unido su popularidad subió como la espuma cuando apareció en el concurso infantil de la BBC *First Class*. En 1987 lo presentaba Debbie Greenwood y los concursantes competían en máquinas arcade. Primero fue con los 100 metros y vallas de *Track & Field*, pero era lógico que se incluyeran más pruebas. Esto ayudó a popularizar la máquina arcade y a las ventas de las conversiones para máquinas domésticas de *Hyper Sports*.







Todas las versiones domésticas en Europa de *Hyper Sports* fueron obra de la empresa de Manchester Ocean Software bajo la marca Imagine, que acababan de adquirir. Imagine había comenzado como editor de juegos relacionados con el deporte y, en 1985, *Hyper Sports* se convirtió en un gran éxito, eclipsando a un destroza joysticks que el propio Ocean había desarrollado: *Daley Thompson's Decathlon*. La misma Konami se encargó de los *ports* de Famicom, Sharp X-1 y MSX (este último sólo tenía cuatro pruebas) y también hubo una versión, desarrollada por Sega, para su primera consola, la SG-1000, que era una versión espejo del *port* de MSX. La mayoría de estas conversiones reproducía la jugabilidad y la diversión del arcade original, lo que derivó en más dedos lesionados y más teclados rotos.

Tras haber salido al rebufo de *Track & Field*, *Hyper Sports* consiguió mantener el impulso de su famoso antecesor. Pero tuvo la mala suerte de salir justo cuando la industria del videojuego entraba en recesión en Estados Unidos, de ahí que no hubiese *ports* realizados pensando en el mercado norteamericano, aunque sí logró tener suficiente fama en su Japón natal y en Europa como para garantizar varios años de dedos con esguinces. Preparados, listos, ¡ya! ★



PARA SER RECORDMAN

Cómo ganar en las siete pruebas de *Hyper Sports*



NATACIÓN

■ No te lances antes de tiempo o te amonestarán. Si lo haces dos veces, pierdes una vida. Cuando estés en la piscina, la clave es la sincronización. Un jugador experto sabe cuándo va a aparece el icono de respirar, lo que le da una ventaja clave en la competición.



TIRO AL PLATO

■ Hace falta reaccionar rápido, pero los platos tienden a salir con un patrón. Si disparas varias veces los puntos de mira se hacen más grandes pero los objetivos van más rápido. Mantén la calma y no olvides que el pájaro del final da un bonus de 3.000 puntos.



SALTO DE POTRO

■ La carrera es automática, así que mejor concéntrate en el momento de saltar. Espera hasta que estés justo al final del trampolín para pulsar el botón de acción y así te apoyarás al final del potro. Después pulsa para realizar las piruetas ¡y asegúrate de caer de pie!



ARCHERY

■ El mejor ángulo para disparar es de unos 5º y la clave es ser paciente ya que es muy fácil caer en la tentación de disparar demasiado pronto. Si consigues una puntuación perfecta (todo "nice") podrás obtener más puntos, incluida la posibilidad de disparar a una manzana.



TRIPLE SALTO

■ Puede sonar raro, pero tal vez sea la prueba más difícil de superar a la primera. Cada salto tiene que tener un ángulo determinado para que salga perfecto; lo ideal es 35º para el primero, 41º para el segundo y de 45º para el tercero.



SALTO DE PÉRTIGA

■ Como en salto de potro, el objetivo es apoyar la pértiga lo más cerca posible de la caja. Mantén pulsado el botón de acción mientras te elevas y suéltalo cuando estés cerca del listón para superar la barra. Con suerte.



LEVANTAMIENTO DE PESO

■ Una prueba machaca botones. Primero eliges el peso, y después golpeas sin parar los botones como si te fuera la vida en ello hasta que tu personaje tenga suficiente fuerza. Entonces le das al botón de acción en el momento exacto para levantar las pesas sobre tu cabeza.





BONK

MARIO SALTABA SOBRE LOS ENEMIGOS Y ALEX KIDD USABA SUS PUÑOS, PERO BONK USABA L A CABEZA, LITERALMENTE, NICK THORPE NOS INVITA A VIAJAR A LA PREHISTORIA.



» [PC Engine] Los jefazos de *Bonk's Adventure* eran gigantescos y estaban muy bien animados. Mantienen el tipo frente a los de posteriores entregas.



» [PC Engine] Bonk puede trepar por algunas paredes a base de clavar diente y mover las mandíbulas.

Los detalles de los primeros instantes de la humanidad son algo que todavía estamos tratando de averiguar. Los humanos existen mucho antes de que aprendiéramos a leer y escribir, por eso gran parte de nuestro pasado no ha sido registrado y constituye un misterio. Sin embargo todos tenemos la imagen típica de nuestros ancestros de las cavernas vestidos con pieles de animales y basándose únicamente en la fuerza bruta para sobrevivir.

Por suerte, los orígenes de nuestro héroe prehistórico y plataformero Bonk son un poco más claros, aunque pueden resultar sorprendentes para todos aquellos que no los conozcan. Apareció originalmente como parte de una tira cómica en las páginas de la revista mensual *Gekkan PC Engine*, dedicada a la popular máquina de NEC. De hecho, su nombre japonés es un juego de palabras con la consola, PC Genjin (hombre primitivo). El personaje, diseñado por Kobuta Aoki de Red Company, se hizo muy popular entre los lectores y como había sido utilizado para promocionar próximos lanzamientos, había muchas dudas sobre cómo el héroe de gran cabeza podría ser adaptado a consola. Hudson Soft y Red Entertainment decidieron zanjar estas inquietudes poniéndose manos a la obra con el juego y Atlus fue contratada para colaborar en el desarrollo.

Si os estáis preguntado porqué fue utilizada una compañía adicional para crear el juego, la razón es muy simple: *PC Genjin* o *Bonk's Adventure* como es conocido en Occidente, fue desarrollado con un calendario muy apretado. Las compañías tenían solo tres meses para crear una aventura de plataformas que sirviera como presentación de la nueva mascota de PC Engine.

En su primer juego, Bonk tenía que rescatar a la princesa Za del súper malvado King Drool y debía lograrlo enfrentándose en su odisea a todo tipo de criaturas prehistóricas, incluyendo dinosaurios alados, ranas y babosas. Mejor aún, tal y como indica su nombre, Bonk tendría que derrotarlos a golpes con su poderoso cráneo. Si querías logar tus objetivos la cabeza de Bonk era la clave, podías permanecer frente al enemigo y darle un cabezazo o saltar y aterrizar con tu cráneo sobre ellos. Si tenías que escalar una pared, Bonk trepaba con los dientes, si comías carne se volvía enloquecidamente invencible. El mundo prehistórico también resultó ser una rica fuente de entornos para un plataformas: islas volcánicas, escenarios helados, pueblos primitivos... ▶

¿ZONK O D.C. KID?

Zonk, el alter ego futurista de Bonk protagoniza un par de shooters, echemos un vistazo...

Mientras que el spin-off en formato RPG de *Bonk* nunca llegó a aparecer, sí lo hicieron un par de shoot'em-ups que elevaron a nuestro héroe a los cielos. *Air Zonk* era la versión futurista de Bonk y el primer juego apareció en 1992. Zonk podía formar equipo con otros personajes y potenciarse recogiendo smileys. "Como jugador experto de *Coryoon* (que compartía algunos de los desarrolladores), *PC Denjin* era simplemente una recopilación de locuras" dice Paul. "Podías sentir la vibrante imaginación de los diseñadores en todo momento, ya que echaron el resto en su desarrollo y crearon uno de los más grandes shoot'em-ups horizontales de la consola." La excelente acogida del juego y la imagen nueva y actualizada de Zonk hicieron que Turbo Technologies Inc. lo adoptara como nueva mascota para los últimos años de vida de Turbografx en Estados Unidos.

Una continuación era algo lógico tras el éxito de *Air Zonk*, y la secuela para Super CD-ROM llamada *Super Air Zonk* llegó en 1993. Sin embargo no fue tan bien recibida por su falta de dificultad y un diseño no tan brillante. "Me gustó mucho, pero era decepcionante en algunos aspectos (particularmente la falta de scroll parallax que todos esperábamos de Hudson)", añade Paul. "El primer par de niveles era divertido y contaba con una buena BSO, pero según progresabas se hacía menos interesante." *Super Air Zonk* marcaría el final de la saga shooter, pero ambos juegos están en la Virtual Console de Wii. Avisados estáis.



» [PC Engine] *Air Zonk* tiene una clara temática eléctrica, desde el rayo de su cabeza a los enemigos magnéticos.





[PC Engine] Un Chikkun pescador está a punto de recibir una desagradable sorpresa por parte de un hambriento Bonk.



[PC Engine] ¡Si machacas el botón de salto repetidamente, Bonk puede ascender directamente por las cascadas!



[PC Engine] Si Bonk es aplastado se convertirá durante un breve periodo de tiempo en cangrejo.

Paul Weller, el hombre tras la web PC Engine Software Bible (pcengine.co.uk), recuerda muy bien su primer contacto con el héroe. "Había una tienda de videojuegos que visitaba con regularidad y los dependientes mostraban con gran pasión los últimos lanzamientos", recuerda Paul. "Había visto fugazmente una PC Engine con *Gunhed*, que tenía muy buena pinta pero no era fan de los shooters en aquel momento, y un día que pasaba por allí tenían un *PC Genjin*. Era increíble, los sprites y la animación eran como dibujos animados y me las arreglé para echar una partida. Me enamoré y desde entonces solo quería conseguir una PC Engine."



[PC Engine] El Bonk gigante resultaba realmente impactante en su momento, pero no añadía demasiado en términos de jugabilidad.

Tener una mascota era algo así como cambiar las reglas del juego para la consola de NEC. "Creo que fue muy importante" dice Paul. "En aquel momento, Nintendo tenía a Mario y Sega tenía a… todavía tiraba de Alex Kidd porque Sonic no había aparecido aún. Pero tener un icono reconocible que representaba a uno de tus mejores juegos fue importante para dar a la máquina una identidad." *PC Genjin* logró eso, llegó a finales de 1989 en Japón y se convirtió rápidamente en un éxito gracias a una sólida jugabilidad y su sentido del humor. En USA, la llegada de Bonk en 1990 supuso un soplo de aire fresco. *Bonk's Adventure* fue el juego más vendido y pronto formó parte de un pack con la consola. También dejó su huella en el mercado de importación de Reino Unido, con *Computer & Video Games Complete Guide To Consoles* otorgándole un 95% y diciendo que era "el mejor juego de plataformas de PC Engine".

Como resultado de esta popularidad, el chiquillo cabezón apareció en otras plataformas con diferentes nombres. Por ejemplo, los fans europeos recordarán la gran versión para Amiga en 1992 bajo el nombre de *BC Kid*. "Creo que hicieron un muy buen trabajo a la hora de convertirlo y resultaba muy agradable ver el sprite actualizado de esta versión" comenta Paul. *FC Genjin* fue la denominación empleada en 1993 para el cartucho de Famicom, el cual supuso una fiel, bella y agradable conversión del original que contaba con algunos niveles de menos. Más tarde apareció en USA como *Bonk's Adventure* y es una rareza de altísimo precio.

EL CLAN CAVERNARIO

Si tu juego de plataformas de 16 bits no estaba protagonizado por animales peludos, es posible que lo hiciera un cavernícola. Aquí tenéis cinco contemporáneos de Bonk…



PREHISTORIK

TITUS INTERACTIVE

Representa todo lo que uno podría imaginar sobre un juego de plataformas protagonizado por un troglodita, garrote en mano y muchos dinosaurios. *Prehistorik* no solo recibió una secuela sino que sobrevivió a la extinción de los juegos de plataformas de 16 bits ya que podemos encontrar el original y un remake para iOS.



BIG NOSE THE CAVEMAN

CODEMASTERS

Este héroe hambriento también porta una gigantesca porra que utilizaba para aplastar dinosaurios en NES, Atari ST y Amiga, pero no te confíes, es un juego bastante difícil. Se planificaron versiones para Master System y Game Gear bajo el título de *Dinobasher*, pero se abandonaron por las pobres puntuaciones que recibió.



CHUCK ROCK

CORE DESIGN

Antes de la llegada de Lara Croft, el viejo Chuck era la imagen de Core Design. Añadió un ligero sabor de resolución de puzles a su marcado desarrollo plataformero, ya que para progresar había que hacer buen uso de las rocas que encontrábamos en cada nivel. Le siguió una secuela protagonizada por su hijo y un juego de karts.



“Creo que la principal característica que trajo consigo Bonk’s Revenge fue su alto grado de perfección”

Paul Weller



[Arcade] Elementos clásicos de los juegos de PC Engine fueron utilizados en la recreativa de Kaneko, incluyendo las inolvidables flores catapulta.

Antes de todo esto, sobrevolaba el asunto de crear una secuela en el hardware de NEC, que era su hábitat natural. Después de un intento fracasado por desarrollar un RPG (ingeniosamente titulado *RPC Genjin*), Bonk recibió una secuela plataformera llamada *Bonk’s Revenge*. King Drool III decidió tirar la casa por la ventana en esta entrega y habiendo dejado el tema de los secuestros a princesas en manos de su abuelo, optó por robar la mitad de la luna. Esto era jugar en otra liga y lo peor de todo es que quería instaurar un reino gobernado por monstruos, con los Chikkun cabeza-de-cáscara como subordinados. Afortunadamente Bonk estaba sobre la pista y aprendió nuevas artimañas, el salto triangular le permitía escalar entre muros y además podía trepar a los árboles.

“Creo que la principal característica que trajo consigo *Bonk’s Revenge* fue su alto grado de perfección” señala Paul. “El original palidecía por la simplicidad de sus escenarios en comparación. *Bonk’s Revenge* refinó el sprite del protagonista, perfeccionó todo y denotaba mucho amor y esfuerzo en su creación. Hubo un par de retoques en la jugabilidad: acertar con los cabezazos requería mayor destreza y los programadores eliminaron la habilidad de ‘volar’ a través de las fases mediante cabezazo+autofire que era un truco muy divertido.”

Bonk’s Revenge fue considerado en 1991 un juego de plataformas excepcionalmente realizado y sigue siendo uno de los favoritos para los fans de PC Engine. *Mean Machines* le otorgó un 92% y Paul Rand comentó que era “no solo es mucho más extenso que el original, sino infinitamente más divertido en términos de jugabilidad.” El juego fue muy popular entre los seguidores de PC Engine y Turbografx. Sin embargo, la Turbografx-16 estaba luchando por hacerse un hueco en el mercado norteamericano y el juego no logró cautivar a los jugadores occidentales inmersos en la batalla entre *Super Mario World* y *Sonic The Hedgehog*.

El final de la trilogía de Bonk en PC Engine llegó en 1993 con la denominación *Bonk 3: Bonk’s Big Adventure*. El nombre era muy literal ya que Bonk podía transformarse en un sprite que ocupaba gran parte de la pantalla y disparaba fuego al comer caramelos. También podía ingerir dulces para convertirse en un mini Bonk y acceder a nuevas zonas. King Drool estaba aterrorizando al Reino Dinosaurio una vez más, pero en esta ocasión la aventura transcurría en zonas modernas, incluyendo ciudades y almacenes. Pero la mayor novedad fue el modo cooperativo para dos jugadores, una gran alegría para un sistema con pocos títulos multijugador.

Las críticas fueron muy positivas pero no alcanzaron el nivel de alabanza de anteriores entregas. Los cuatro críticos de *Electronic Gaming Monthly* le otorgaron una media de 7.75/10, declarando que “La forma menguante y gigante de Bonk son una gran novedad […] Si eliminamos eso y jugamos solos no encontraremos



JOE & MAC

DATA EAST

■ Este arcade pertenece al género run-and-gun y es más parecido a *Shinobi* que a un juego clásico de plataformas pero aún así se hizo popular por su temática cavernaria. Los héroes que lanzaban boomerangs pronto se abrieron paso hasta protagonizar un gran número de conversiones domésticas y un par de secuelas.



THE FLINTSTONES

TAITO

■ Con la película en ciernes y un claro resurgimiento de popularidad, *The Flintstones* fue una licencia muy golosa en los noventa que Taito no dejó escapar. El resultado fue un sólido pero poco espectacular juego de plataformas para Mega Drive en el que Pedro Picapiedra se abría paso a porrazos entre los enemigos.



[Arcade] Los smileys que se van sumando a la cabeza de Bonk en la coin-op le otorgan un alcance de golpeo enorme.



BONK DE BOLSILLO

Las aventuras portátiles de Bonk merecen un capítulo aparte…

Bonk hizo acto de aparición en Game Boy durante los noventa y su presencia fue muy aplaudida por jugadores de todo el mundo, ya que los títulos de la portátil eran de los pocos de la saga *Bonk* que aparecieron en todos los mercados. El primer título, *Bonk's Adventure* (*BC Kid* en Europa) era una especie de amalgama de los dos primeros lanzamientos de PC Engine, con diseños de niveles, enemigos y mecánicas que resultaban familiares a sus seguidores. Es un buen plataformas pero peca de ser algo escaso, aparecen muy pocos enemigos, tal y como sucede en la conversión de NES. Si has jugado con los de PC Engine, te resultará simpático, pero poco más que eso.

La secuela, titulada *Bonk's Revenge* (*BC Kid 2* para nosotros) no es una adaptación del juego de PC Engine, se trata de un título completamente nuevo, con un diseño de niveles totalmente exclusivo. Además cuenta con transformaciones únicas, incluyendo una de ladrón, que te permite atravesar puertas bloqueadas, súper héroe y un Bonk con cabeza de calabaza. Cuenta con la misma mecánica de juego que las versiones de sobremesa, pero añade una gran cantidad de contenido original, convirtiéndose en el título portátil esencial para los amantes de la serie.

Un tercer y último juego en la saga, denominado *GB Genjin Land: Viva! Chikkun Kingdom* apareció más tarde, pero no era un plataformas. Era una colección de mini juegos exclusiva para el mercado japonés. Fue recopilado junto a los dos otros títulos de plataformas de Game Boy en un pack con caja metálica llamado *Genjin Collection*.









excesivas novedades más. *Bonk 3* debe ser jugado con un amigo para que resulte realmente divertido." Es una evaluación con la que Paul está de acuerdo en parte. "*Bonk 3* era impresionante en algunos aspectos, particularmente sus gigantescos sprites y la interesante incorporación de un divertido modo para dos jugadores, pero creo que adolecía de resultar demasido familiar a pesar de sus extras" dice Paul. "El diseño de niveles no es tan refinado como debiera y aunque el Bonk gigantesco es espectacular no resulta práctico en la mayoría de las situaciones. No representó el salto adelante de la segunda entrega respecto al original."

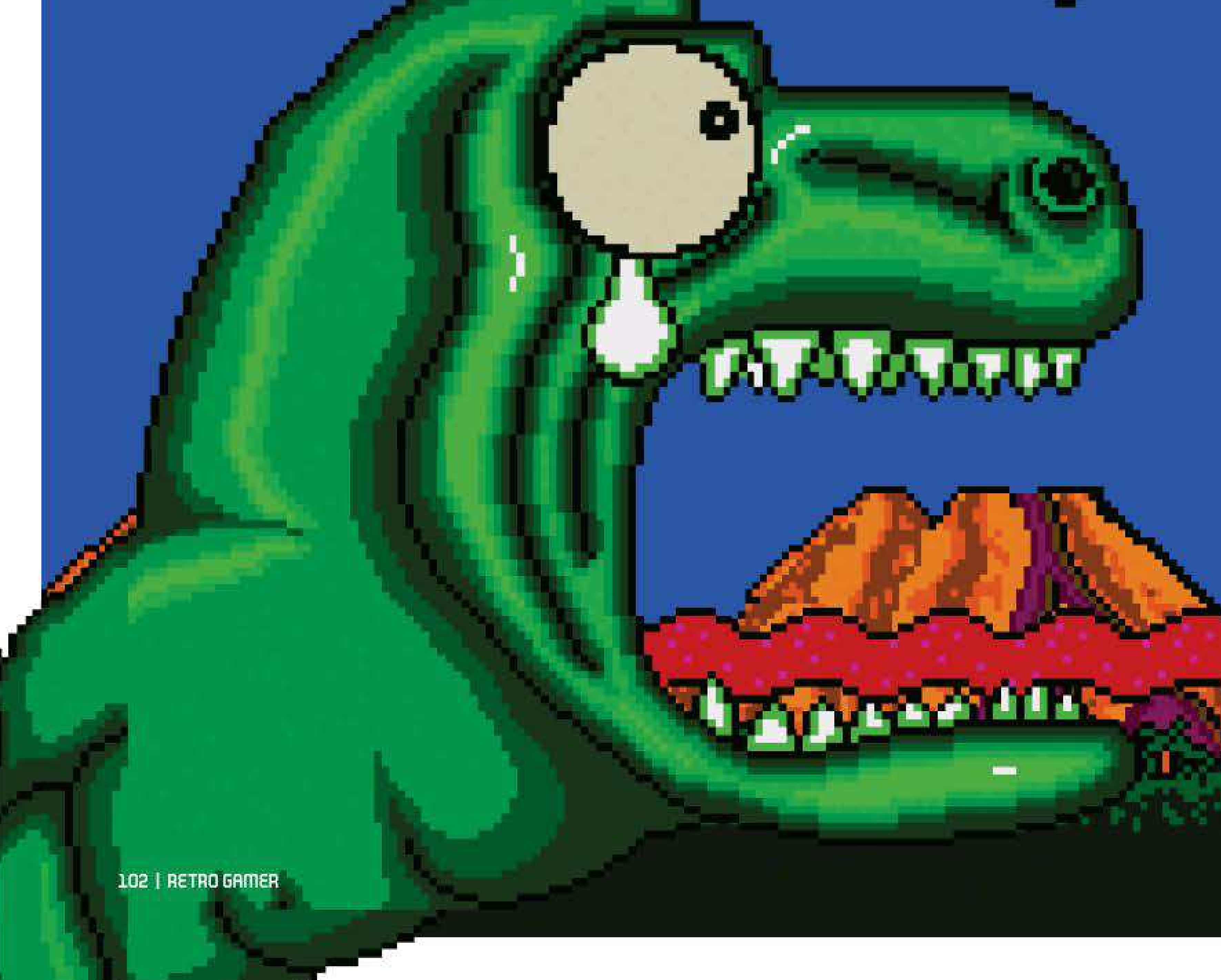
La PC Engine era un sistema veterano cuando *Bonk 3* apareció, así que fue producido en cantidades relativamente limitadas. El precio de la HuCard japonesa era más elevado que el de sus antecesores, pero todavía razonable. En USA, sin embargo, fue el último título para Turbografx y fue lanzado en HuCard y Super CD-ROM, siendo ambas versiones muy similares. El formato CD permitió añadir minijuegos y una banda sonora mejorada. Ambas versiones alcanzan hoy varios centenares de euros.

Después de haber llegado tan lejos como pudo en PC Engine, las aventuras de Bonk continuaron en otros formatos. Kaneko lo llevó a las salas recreativas por primera vez con *Bonk's Adventure Arcade* (*BC Kid*), un score-attack formado por varios niveles de corta duración. A diferencia de la anterior entrega que había ofrecido multijugador cooperativo, la coin-op era competitiva por naturaleza. Se puso mayor énfasis en los enemigos y tras unas pocas fases te enfrentabas al jefazo de turno.

Visualmente es excelente pero aportó cambios de diseño que no fueron del agrado de todos. Los fans de las rabietas de Bonk al ingerir carne lamentaron una menor presencia de power-ups. Los smileys seguían ahí pero adoptando una función de escudo. Eso sí, incluía ítems de todo tipo para aumentar el score como balones de baloncesto o fútbol americano. Es una entrega curiosa, poco habitual, pero aporta fescura y mucha calidad.



» [SNES] Las transformaciones grotescas abundan, esta criatura en forma de pollo es una degradación del lagarto gigante Bonk.



"El nombre de Bonk siempre estará asociado a PC Engine y TurboGrafx-16"

Paul Weller



» [Xbox 360] *Bonk Brink Of Extinction* iba a tener esta pinta tan estupenda, pero fue cancelado por Konami…

» [SNES] Si eras aplastado en *Super Genjin 2* te convertías en un gusano de colores.



» [Móvil] la combinación de sprites clásicos con escenarios detallados resulta extraña.



Después de aquello, Hudson Soft y Red trajeron a nuestro cavernícola favorito a Super Nintendo. Conocido como *Super Bonk* (*Super BC Kid* a este lado del Atlántico), el juego mantuvo las mecánicas de disminuir/crecer de *Bonk 3* e insistió con los escenarios de temática actual. En esta ocasión Bonk podía llevar flores catapulta sobre la cabeza y los niveles con rutas alternativas permitían mayor exploración que en PC Engine. Se añadieron nuevas características, por ejemplo, comer carne como Bonk gigante te convertía en una máquina de destrucción tipo Godzilla capaz de atravesar los edificios que se interponían en tu camino.

Además, trabajar con SNES daba importantes ventajas. A pesar de no ser tan colorido como los títulos de PC Engine, los sprites de *Super Bonk* eran más detallados gracias al mejor manejo del color del sistema, y el juego hacía uso del modo 7 por momentos. Hubo un poco de división al respecto, algunos jugadores le consideraron como uno de los mejores de la saga mientra que a otros no les convenció ni el constante cambio de tamaño de Bonk ni el diseño de escenarios.

El exclusivo para Japón *Chou Genjin 2* (*Super Bonk 2*, si hubiera aparecido) ofreció respuesta a estas críticas. Los gráficos eran tan brillantes y tan de dibujos animados como uno podía imaginar en SNES, y el diseño de los niveles incorporaba entornos surrealistas y estilizados muy al estilo de *Super Mario World*. Además, el diseño de niveles era más parecido a los dos primeros juegos, lo que suponía un cambio a mejor para los que preferían las primeras entregas de la saga. Mejor áun, Bonk traía una nueva colección de transformaciones potenciadas a su servicio, incluyendo a la ágil balarina Bonk con doble salto, Bonk taladrador que perforaba suelos e incluso una grotesca mutación en tanque que demolía edificios.



» [SNES] A menudo recibirás la ayuda de un dinosaurio amigo que te servirá como ascensor. Sucede en toda la saga de *Bonk*.

La dificultad también se ajustó para la ocasión. Bonk no continuaba donde había perdido la vida, había que reiniciar el nivel. Este aumento de dificultad se vio compensado con un sistema de passwords. Afortunadamente, *Super Bonk 2* es un título popular, uno de los grandes de la serie, el sentido del humor y la marcada personalidad de la saga muestran una de sus mejores caras aquí, y el abandono de la mecánica de cambiar de tamaño ayuda al juego a brillar aún más.

Lamentablemente, este regreso a la senda correcta no pareció significar demasiado. La siguiente aparición de Hudson en la saga iba a ser en Nintendo 64 con *Ultra Genjin*, haciendo honores al nombre primigenio de la consola, y habría sido el primer juego de *Bonk* en 3D. Sin embargo Hudson cambió de proyecto rápidamente y el trabajo destinado a *Ultra Genjin* acabó siendo reutilizado en ese mediocre juego de plataformas llamado *Bomberman Hero*. Bonk desaparecería de los focos durante unos cuantos años, mostrándose simplemente como cameo hasta un remake exclusivo para Japón de *Bonk's Adventure* que apareció para PS2 y GameCube como parte de la colección *Hudson Selection*.

No sería hasta 2006 cuando nuestro prehistórico amigo protagonizaría un nuevo juego, el oportuno *Bonk's Return* para móviles. En esta ocasión King Drool había raptado a las chicas favoritas de Bonk, algo que sentó bastante mal a este último. Como en títulos de *Bonk* anteriores nuestro pequeño salvaje de dedicó a repartir cabezazos, devorar carne y generar el caos. El desarrollador Two Tribes elaboró un juego de bonitos gráficos que fue bastante bien recibido en su momento, pero al que se le echaba en falta un diseño de niveles menos repetitivo. Como juego de la era pre-smartphone se adaptó a los controles de teclado, ofreciendo una jugabilidad más lenta y rígida que en consola.

Desde entonces no hemos tenido una nueva aventura de *Bonk*. La más cercana que tuvimos fue con el lanzamiento previsto para 2011 de *Bonk: Brink Of Extinction* para PS3, Xbox 360 y Wii, que estaba siendo desarrollado por Pi Studios en Texas. El título descargable ofrecía gráficos 3D con desarrollo 2D, y era muy similar en tono y estilo a los primeros capítulos, con un Bonk intentando evitar la llegada inminente de un meteorito. El juego estaba a punto de ser finalizado pero fue cancelado en marzo de 2011 por Konami, que había adquirido Hudson Soft en su totalidad dos meses antes y Pi Studios cerró como resultado. De alguna manera fue víctima del timing, estaba tan terminado que podría haber contado con una nueva oportunidad, pero el terremoto de la región de Tohoku en Japón convirtió el asunto de los desastres naturales en un tema sensible. Aunque existen betas del juego, no han sido filtradas.

Aún así Bonk sigue vivo, los juegos de PC Engine pueden conseguirse en servicios de descarga incluyendo la Virtual Console de Wii y en algunas regiones de PlayStation Store para PS3/PSP. Siempre tendrá un lugar en los corazones de todos aquellos que optaron por evitar los frentes de Nintendo y Sega en la guerra de las consolas. "Aunque haya visitado varios formatos Bonk siempre estará asociado a PC Engine y TurboGrafx-16" dice Paul. "Bonk es increíble. Mario y Sonic son geniales, pero métete con él y recibirás un sonoro cabezazo." ★





» *Turrican, Jim Power, Apidya, Rogue Squadron*... He aquí el hombre por el que las músicas de estos juegazos han hecho historia.

CHRIS HUELSBECK

Tres décadas de melodías

Cuando pensamos en música de videojuegos y nos centramos en los grandes clásicos, es fácil que se nos vengan a la cabeza nombres como Koji Kondo, Yuzo Koshiro o Hitoshi Sakimoto. Esto, por supuesto, en un entorno en el que las videoconsolas parecen haber cogido peso en el factor histórico. Pero lo cierto y verdad es que en lo que respecta a Europa, el mercado del ocio electrónico en los ochenta y parte de la década de los noventa fue diametralmente distinto de lo que se vio en el resto del planeta. El hardware reinante se repartía entre los ordenadores de 8 y 16 bits, y tras las partituras más populares que alegraban nuestros oídos respondían nombres como Rob Hubbard, Martin Galway, Ben Daglish, Barry Leitch, David Whittaker... o Chris Huelsbeck.

Por: José Manuel Fernández "Spidey"

En lo concerniente a los videojuegos, siempre ha existido una gran diferencia de estilos entre oriente y occidente, y esto es algo que se también se ve reflejado en un matiz fundamental como es el de la música. Desde los primeros compases de la industria, los títulos provenientes del país del sol naciente se han caracterizado por los pegadizos estribillos de sus melodías, absolutamente acordes con el espíritu arcade que predominaba en los ochenta. Por su parte, los músicos occidentales, sobre todo los que provenían de la escuela inglesa, partieron de la herencia recibida por parte de las máquinas recreativas para, poco después, adentrarse en tonadillas que procuraban alejarse de la repetición de acordes, alargando sobremanera la partitura mientras ésta se entregaba a la improvisación del artista, como si de un moderno jazz digital se tratara.

Y es ahí cuando llega un genio como Chris Huelsbeck con el don de aunar ambos estilos, combinando todas y cada una de las premisas achacables a los clásicos músicos ingleses con la capacidad de encontrar en la práctica totalidad de su memorable obra unos alucinantes estribillos que, en ocasiones, en muchas ocasiones, son más recordados que los propios videojuegos que visten sus melodías. Esta afirmación no es baladí, y es aquí donde propongo un sencillo ejercicio de memoria, especialmente dirigido a todo aquel que en los noventa haya vivido aferrado un joystick conectado a un Commodore Amiga. ¿Qué es lo primero que se os viene a la cabeza cuando se mencionan nombres como *Turrican*, *Jim Power* o *Apidya*? Efectivamente.

Recordado por haber dado vida a las bandas sonoras de títulos tan memorables como *Turrican 2* o *Rogue Squadron*, Chris Huelsbeck es uno de los más importantes músicos en el sector del ocio electrónico, apareciendo sus primeros trabajos profesionales a mediados de los años ochenta y continuando actualmente en activo después de tres décadas en la primera línea. Contemplando su obra, es fácil asumir la pasión que desborda en todas y cada una de las piezas firmadas por su virtuosa mano, cosa que no es de extrañar cuando, más allá de considerarse músico, es un auténtico apasionado del mundo de los videojuegos: "En una feria, a finales de los 70, descubrí lo que era un arcade," recuerda Huelsbeck. "Y pronto, al poco, los videojuegos ya estaban allá por donde miraras. No mucho después adquirí una consola Atari y quedé totalmente enganchado con esto de los juegos".

Pero una cosa eran los videojuegos y otra muy distinta sus comienzos musicales. A este último respecto, la educación de Chris fue en cierto modo impuesta por la inercia de la tradición familiar, ya que su abuela, su tía y su madre eran profesoras de piano. Con cinco años comenzó a recibir clases, y no tardó en interesarse por algo más allá de las piezas clásicas con las que aprendió a tocar con el piano que tenían en su hogar, en Kassel. Se aficionó a la música de los Beatles, fascinándole la capacidad creativa del mítico grupo inglés, del mismo modo que poco a poco se fue sintiendo atraído por la música electrónica y los sintetizadores, elementos sobre los cuales se vería impulsado a volcar una creatividad que pugnaba por salir a borbotones. El problema era que, por aquellos entonces, su familia no podía permitirse invertir en estos caros instrumentos.

Llegó a tal punto su pasión por los sintetizadores que se prestó a ayudar a unos conocidos de la familia que tenían una tienda de música, con lo que de vez en cuando se escapaba para poder trastear con aquellos modernos teclados. Seguía



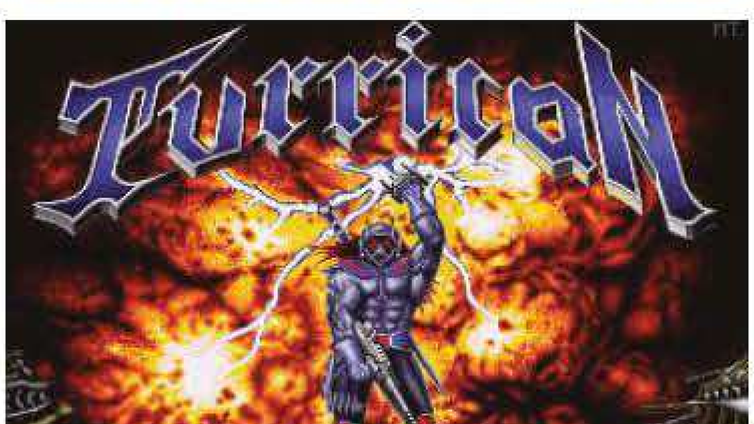
» Además de ser un músico genial, Chris Huelsbeck desarrollaba sus propias herramientas para componer sus melodías.



» [C64] Yo me lo guiso, yo me lo como. *En To be on Top*, Chris Huelsbeck programó, realizó los gráficos y compuso la banda sonora.



» [C64] Armin Gessert, Manfred Trenz y Chris Huelsbeck fueron poco sutiles al plasmar este "homenaje" a los hermanos Mario.



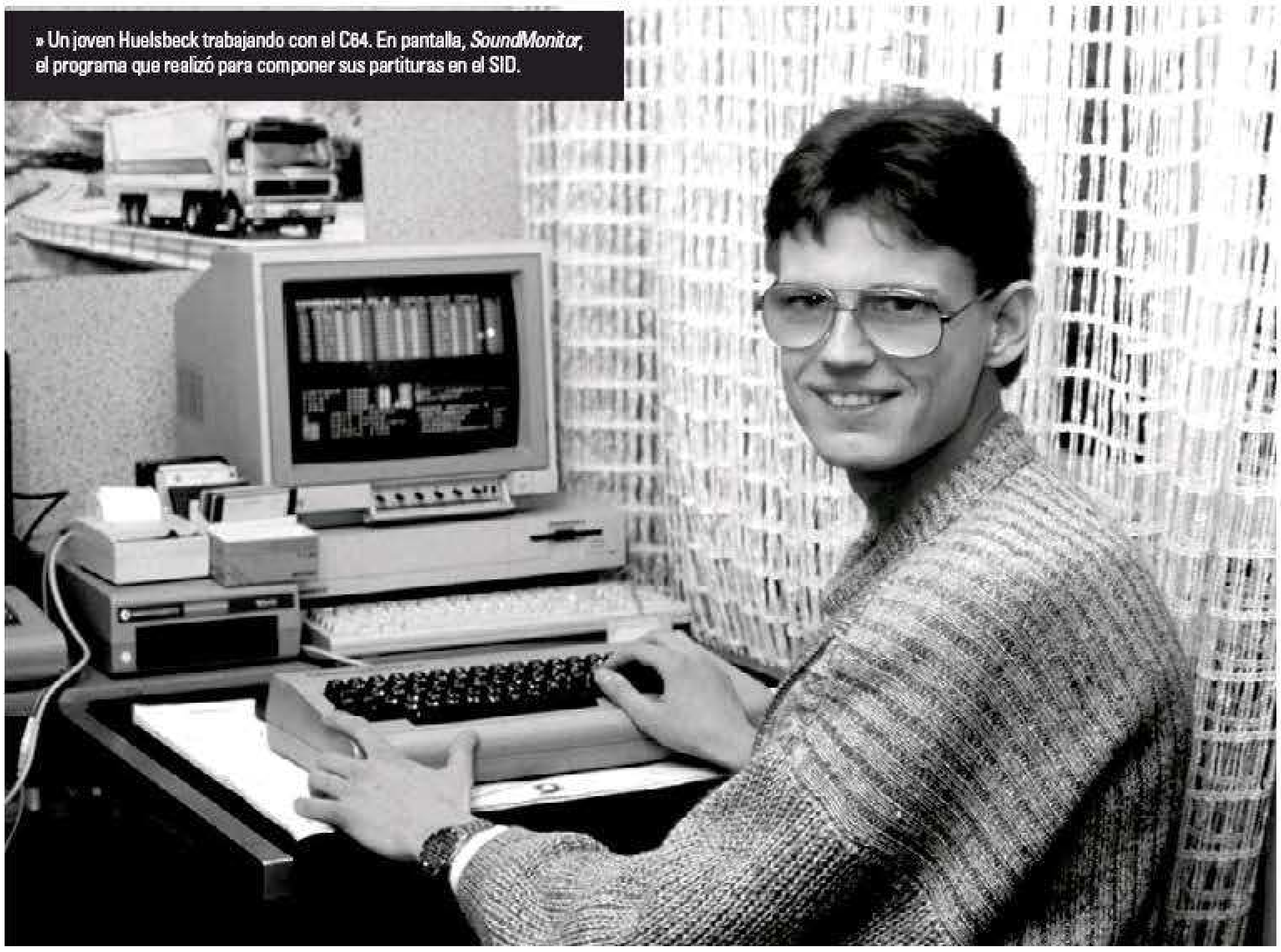
» [Amiga] Lejos de las producciones inglesas (a lo sumo contaban con una o dos melodías), *Turrican* contaba con 25 tonadillas. Todas sublimes.

sin disponer de uno, pero al menos los tenía a mano. Fue allí mismo cuando, en una revista de la época, leyó que un ordenador destinado al ámbito doméstico, el Commodore 64, tenía un chip de sonido sintetizador. La combinación de la informática, los videojuegos y la música fueron motivos suficientes como para que el joven Chris Huelsbeck pusiera todo su empeño en ahorrar con el fin de hacerse con una de estas avanzadas máquinas.

Y entró el C64 en su vida. Fascinado por los videojuegos que cayeron en sus manos, en estos primeros compases se ilusionó ante la idea de diseñar sus propios programas y desarrollar él mismo el código, cosa que no se le daba mal. Pero es en este punto donde se combinan un par de factores que terminaron por decidir definitivamente su destino. Por un lado, estaba el interés que ya de por sí tenía para él por todo lo relacionado con la música, contando por fin con un chip (el SID 6581/8580 de MOS Technology) que para Huelsbeck era el lienzo ideal para su particular exploración del sonido y la música electrónica. Esto se multiplicó exponencialmente después de escuchar en la máquina las melodías de artistas británicos como Martin Galway o Rob Hubbard, inspirándole sobremanera de cara a tomarse en serio lo que hasta entonces había sido un mero hobby. Por otro lado, su amigo Artur Wystub estaba preparando un juego, *Planet of War*, al cual le venía como anillo al dedo el que nuestro hombre le hiciera la música. De esta colaboración surgió su primer trabajo en el sector.

Sin embargo, no fue precisamente con un videojuego con lo que Chris Huelsbeck se dio a conocer. Corría el año 1986 cuando el magazine alemán 64'er organizaba un certamen en el que, entre diversas categorías, se premiaba la mejor música. Compuso 'Shades', la envió… y ganó: "No podía creerlo cuando me dijeron que había ganado la competición. Debía mandarla, llamar la atención y, con suerte, acabar saliendo de alguna manera en la portada. Ganar este concurso ayudó definitivamente a que mi carrera diera comienzo". Y así fue, ya que un año después, al poco de cumplir la mayoría de edad, Rainbow Arts lo contrató para formar parte de su plantilla, momento que coincidió con la publicación del interesante Madness, el segundo juego de su colega Artur Wystub y con el que también colaboraría realizando su música. Cabe citar que, antes de ser fichado por la productora alemana, Huelsbeck trabajó como freelance en *Soldier*, un extraño título de Hans Ippisch que también publicaría Rainbow Arts y que se convertiría en el primer trabajo por el que le pagaron.

Las obras con las que se dio a conocer al gran público ya decían mucho de lo que sería la firma de Chris Huelsbeck en el mundo del videojuego. Un buen ejemplo es la premiada 'Shades', donde a pesar de la más que visible influencia de Martin Galway se dejaba ver el estilo con el que iría impregnando todos sus trabajos. También estaba muy imbuido por la música electrónica de artistas como Jean Michel Jarre, Vangelis y Tangerine Dream, del mismo modo que por la música disco italiana y el pop&wave británico, plasmándose así un conglomerado que, a pesar de las evidentes influencias, terminaría por convertirse en un estilo de lo más personal. Años más tarde comenzaría a llegar la inspiración por parte de nombres tan cinematográficos como John Williams, Jerry Goldsmith o Alan Silvestri, detalle que se reflejaría a finales de los noventa en lo que serían



» Un joven Huelsbeck trabajando con el C64. En pantalla, *SoundMonitor*, el programa que realizó para componer sus partituras en el SID.



» [Amiga] Si bien la BSO de *R-Type* fue obra de D. Zendeh, Chris abría el juego con una composición que se convirtió en todo un icono de Amiga.



» [Amiga] *Quick and Silva* no dejaba títere con cabeza. Ponía como enemigos a Sonic, al protagonista de *Nebulus*, a los de *Bubble Bobble*...

temas instrumentales de carácter orquestal y en canciones con letra.

Pero, sigamos con aquel Chris Huelsbeck que seguía emocionado con las posibilidades del Commodore 64. En su primer año como profesional fue un talento especialmente prolífico, extendiendo sus funciones en Rainbow Arts más allá de la composición y programación de la música. Así, llegó a realizar gran parte del código en juegos como *Antics* (de Time Warp Productions) y colaboró en los gráficos y en el programa de *To be on the Top*, título del que fue productor. En este último caso, Huelsbeck consiguió nuevamente la atención de propios y extraños marcándose una serie de melodías que sacaban todo el jugo del SID, con percusiones y bases digitalizadas que otorgaban al popular C64 un sonido como pocas antes se había escuchado. Para colmo, este curioso trabajo proporcionaba a los usuarios la posibilidad de manipular las músicas, cosa que un año después repitiera Jeroen Tel en el espectacular *Hawkeye* de Thalamus. Y es que Huelsbeck era también un estupendo programador, capacidad que utilizó para potenciar la comunión entre su talento como músico y el hardware con el que trabajaba. En este sentido, él es el responsable de *SoundMonitor,* publicado como listado en la revista 64'er, un tracker que le facilitaría el proceso de plasmar en el ordenador sus composiciones (se dice que inspiró al decano de los .mod *SoundTracker,* de Karsten Obarski), así como la de otros talentos de su entorno como Rudolf Stember o Ramiro Vaca, compañeros suyos en Rainbow Arts. Compañeros con los que, dicho sea de paso, Huelsbeck se llevaba a las mil maravillas: "Llegamos a ser muy buenos amigos, y la verdad es que siempre había trabajo suficiente para todo… así que, por decirlo de alguna manera, la única competición era la de dar con la clave del siguiente sonido rompedor".

Casi una treinta de juegos acogiendo sus creaciones, Huelsbeck se ganó por méritos propios el cariño de los usuarios de Commodore 64. Lo cierto y verdad es que la casa que acogió la inmensa mayoría de sus trabajos, Rainbow Arts, era una compañía que también había conseguido el favor de los jugadores en base a la más que notable calidad que solía imprimir a sus lanzamientos, consiguiendo que el software alemán traspasara fronteras. El autor dejó huella en programas como *Bad Cat* (comercializado internacionalmente por Epyx como *Street Cat*), *Jinks* (distribuido fuera de Alemania por Go!), *The Great Giana Sisters* (jaleos legales con Nintendo incluídos) o en la maravillosa conversión de *R-Type* realizada por Manfred Trenz y Andreas Escher (y publicada por Electric Dreams), con melodías absolutamente icónicas para el SID.

A Huelsbeck le encantaba explotar el 6581/8580 del veterano hardware de Commodore y experimentar con sus particulares posibilidades, pero era consciente de las limitaciones que como músico le imponía el tener que ceñirse a un sintetizador que, aunque tratado con mimo sonaba a las mil maravillas, comenzaba a quedársele pequeño en relación un torrente creativo que se encontraba en su punto álgido. Por supuesto que no se resistía a volver a los grandes teclados y volcar ahí su magia; pero sin los videojuegos de por medio, no era lo mismo. Y es ahí donde entraría el Amiga: "Era esa mítica máquina del futuro, con gráficos de altísima gama, miles de colores, canales de audio digital con samples y un sistema operativo gráfico multitarea, con ventanas y un ratón para apuntar y cliquear… ¡No podíamos creer todo aquello que leíamos acerca del Amiga antes de que viera la luz! Tengo muy buenos recuerdos de la primera vez que lo puse en marcha y jugué una partida a *Marble Madness*… ¡clásico!".

La cosa es que ya tenía un Amiga antes de unirse a Rainbow Arts. Pudo hacerse con uno gracias al dinero que ganó con su *SoundMonitor,* pero apenas tuvo tiempo de experimentar con su poderío. La realización de músicas para el C64 copaba su tiempo, por lo que no empezó a programar con el nuevo ordenador hasta un año después. Y como no podría ser de otra manera, una de las primeras cosas que hizo fue desarrollar una herramienta que, tal y como hiciera con *SoundMonitor,* le permitiera trabajar según sus propios patrones y exigencias: "En los primeros días del Amiga no existían aplicaciones para trabajar de manera competente con el sonido del ordenador, por lo que uno mismo tenía que construirse sus propias herramientas," explica Huelsbeck. "Programándolo yo mismo pude intentar algunos trucos para exprimir más y más los chips de sonido". Especialmente concebido para el poderoso chip Paula, *TFMX* ("*The Final Musicsystem eXtended*") era un programa que demostró su potencial en sus manos y en un buen puñado de músicos alemanes de la época.

Y es que era imposible negar la increíble calidad de los temas que a través del *TFMX* nos regalaban gente como Rudolf Stember (*The Oath, Mr. Nutz*), Markus Schneider (*Tusker, Gordian Tomb*), Dirk Magerkord (*PP Hammer, Brainball*) o Peter Thierolf (*Fatal Heritage, Ooops Up*), confiriéndole en conjunto al software germano un sonido muy característico; pero es en la figura de Chris Huelsbeck donde la herramienta vibraba en su auténtica dimensión. No solo era cuestión de su lógico dominio del programa que realizó junto a Thierolf , sino de su talento innato para componer auténticos bombazos que se ajustaban como un guante al videojuego que tuviera la suerte de contar con sus melodías. No fue algo que se pudiera comprobar con propiedad allá por 1986 en sus primeros trabajos oficiales en el Amiga, *Bad Cat* y *Sky Fighter,* cuyas únicas tonadillas no eran más que samples de pocos segundos que se repetían una y otra vez. Sin embargo, y todavía sin el *TFMX* funcionando, Huelsbeck plasmó con mágica solvencia las pegadizas y carismáticas canciones de *The Great Giana Sisters* en el Amiga, marcando con alegría a los usuarios que tuvieron el placer de disfrutar con tan descarado clon de *Super Mario Bros.*

Y llegó *Turrican*. Rainbow Arts publicó en 1990 un trepidante juego de acción que recogía lo mejor de clásicos como *Xain'd Sleena* y *Metroid*, haciendo un atractivo batiburrillo que de inmediato se convirtió en uno de los mejores títulos habidos y por haber en el viejo Commodore 64. La más popular de las obras de Manfred Trenz se vería apoyado por un contundente trabajo musical de ▶



» Recién instalado en su aventura con LucasArts. El desarrollo de *Rogue Squadron* le supuso un interesante desafío con el que se divirtió mucho.

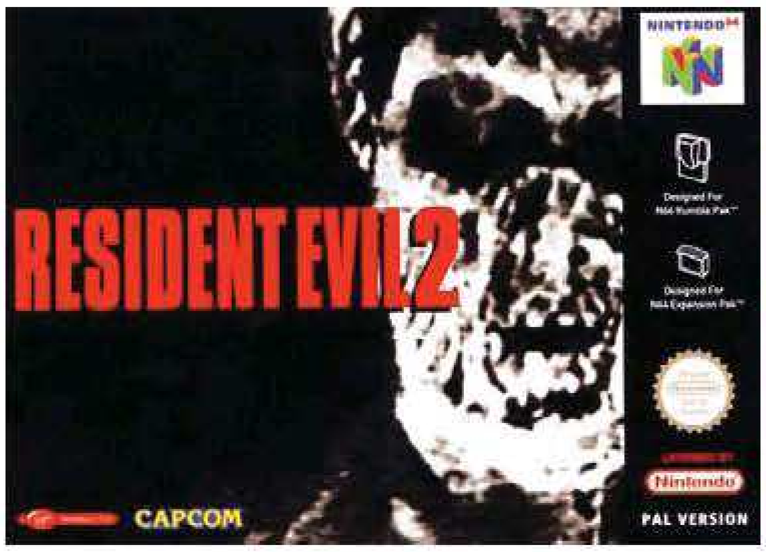


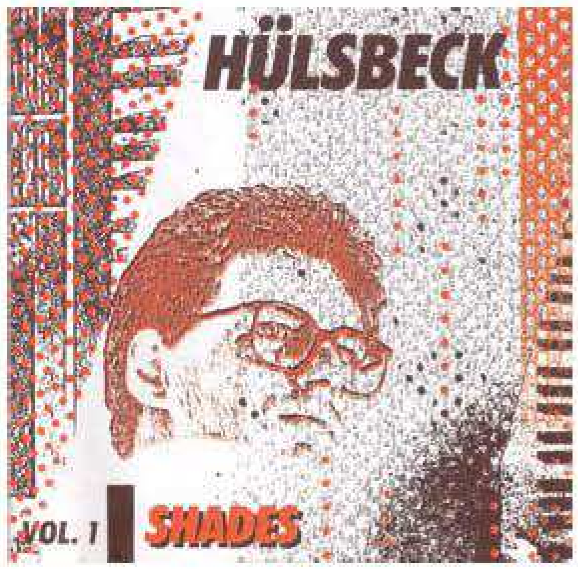
» Chris Huelsbeck en la Gamescom de este año, posando junto a una de las hermanas Giana.

▶ Ramiro Vaca, Stefan Hartwig y Chris Huelsbeck. Para convertir *Turrican* a los ordenadores de 16 bits, Rainbow Arts contó con Julian Eggebrecht y su equipo de Factor 5, mientras que Huelsbeck, ahora en solitario, compondría una banda sonora sin precedentes en Amiga (Jochen Hippel se encargaría de convertirlas a Atari ST). En total, *Turrican* albergaría unas veinticinco melodías absolutamente inolvidables que colocaron a nuestro músico particular en el punto de mira de los jugadores de todo el planeta. Por número, por variedad de estilos, por el buen hacer a la hora de acompañar a la jugabilidad… Huelsbeck demostró ser tan ecléctico como talentoso, dejando una huella imborrable a todo aquel que decidiera invertir en tan majestuoso juego. Solo una bomba como *Turrican 2* podía llegar a eclipsar lo ya realizado, con una treintena de canciones que, además de dejar a las claras la supremacía del músico con el binomio *TFMX*/Paula, consiguió que la propia banda sonora llegara a ser más memorable que un juego que ya de por sí era increíble. Es fácil pensar que la melodía de introducción y la que acompañaba a la primera fase son de las músicas más recordadas de la historia del Amiga, aunque Huelsbeck es humilde a la hora de reconocerlo: "Estoy muy contento y orgulloso de mis músicas para *Turrican*, pero creo que los fans adoran el juego por nostalgia, generando un apego especial cuando recuerdan aquellos tiempos. Pienso que todavía hago la misma clase de música melodiosa, y lo cierto es que estoy igualmente feliz con mis más nuevas producciones".

El éxito de la franquicia *Turrican* no hizo que Huelsbeck dejara de apoyar proyectos más pequeños, contribuyendo con fantásticas músicas a títulos menores como *The Adventures of Quick & Silva* (New Bits on the RAM), *Hard'n' Heavy* (reLINE Software) o *Hexuma* (Software 2000). Pero como el proficiente autor que era, no tardaron en sumarse lanzamientos de repercusión. Algunos fueron más que significativos por el trasfondo del trabajo en cuestión, como el encargo por parte de LucasArts para que Rainbow Arts colaborase en el port a Amiga de *The Secret of Monkey Island*, concretamente en lo concerniente al apartado sonoro. Cabe mencionar el hecho de que Rainbow Arts ya había colaborado con la productora de George Lucas desarrollando el vertiginoso *MasterBlazer* (secuela del antiguo *BallBlazer*), por lo que los americanos ya sabían del buen hacer de Huelsbeck y compañía. Así, y junto a su amigo Rudolf Stember, portaron con maestría las míticas sintonías escritas por Michael Land: "Realmente, nuestro trabajo consistió en pelearnos un poco con la conversión de las pistas, ya que originalmente no fueron secuenciados de forma que fuese sencillo traducirlas a mi sistema Amiga, aparte de que ellos usaron un montón de voces en sus tarjetas de sonido de gama alta para PC. Pero al final lo conseguimos, y no fueron pocos los que llegaron a decir que la versión Amiga es la que posee el mejor sonido".

Ya en los noventa era imposible negar el empuje de las videoconsolas, y aunque Rainbow Arts y el resto de casas alemanas seguían volcadas en el Amiga, los más avezados del sector no podían dejar de mirar y admirar lo que se cocía en Japón. "Estábamos muy impresionados por los arcades japoneses de aquellos tiempos," cuenta Huelsbeck.







» Además de componer un número desmesurado de bandas sonoras (y recopilarlas en unos discos alucinantes), Huelsbeck ha trabajado en la adaptación de las músicas y el sonido de títulos como *ISS Deluxe* para Mega Drive o *Resident Evil 2* para Nintendo 64.

"Inspirados por ellos, queríamos realizar algunos juegos que parecieran venir de Japón". Así, uniéndose a Frank Matzke y Peter Thierolf, nació el sello Kaiko ("gusano de seda" en japonés), y sus primeros lanzamientos bien podrían pasar por producciones niponas. En 1992 nacieron *Gem'X* y *Apidya*, un adictivo puzle y un matamarcianos al más puro estilo *Gradius*, respectivamente. Ambos ejemplares eran más que notables, y los dos con músicas de Chris Huelsbeck, que se desató como nunca para la ocasión. *Apidya*, concretamente, mimetiza a la perfección el estilo musical del arcade clásico japonés, con estribillos peligrosamente pegadizos. De manera paralela, nuestro director de orquesta particular intervino en la conversión a Amiga de *BC Kid* (el emblemático plataformas de PC Engine) en lo que fue una extraña interacción de Hudson Soft con la industria alemana.

Aunque Huelsbeck todavía firmaría algún ejercicio más en los 16 bits de Commodore, se podría decir que su gran despedida en lo que a producciones relevantes se refiere la tuvo con *Turrican 3* y, en mayor medida, con *Jim Power*. Factor 5, ya con los pies puestos sobre las consolas, decidió que era de justicia llevar al Amiga lo ya realizado con *Mega Turrican* en Megadrive, siendo un episodio mucho más "consolizado" de lo que cabría esperar. Mientras, *Jim Power*, obra de Fernando Velez y Guillaume Dubail (auténticos monstruos desarrollando en las portátiles de Nintendo), era un run&gun sumamente espectacular. Aquí Chris Huelsbeck volvía a firmar una banda sonora sensacional, haciendo que un juego ya de por sí estupendo se convirtiera en un absoluto imprescindible. También se notó aquí la influencia japonesa… ¡quizás más de la cuenta! Y es que algún tema de *Jim Power*, como por ejemplo el 'Forgotten Path' de la primera fase, se asemeja en demasía a 'A Searing Struggle', de *Ys III Wanderers from Ys*. Consciente o inconscientemente del paralelismo, Huelsbeck no duda a la hora de elegir sus mejores creaciones: "Es verdaderamente complicado, pero si tuviera que elegir uno, sería *Turrican*; pero seguido muy de cerca por *Jim Power* y *The Great Giana Sisters*".

Con la vida comercial de los videojuegos para Amiga prácticamente extinguida, el sello Factor 5 decidió centrarse en exclusiva en el mercado de las videoconsolas, llevando la saga *Turrican* a Mega Drive y Super Nintendo. Las músicas de *Mega Turrican* se situaron inmediatamente entre lo mejorcito que se había hecho para los 16 bits de Sega, pero es en 'el cerebro de la bestia' donde Huelsbeck se sintió más dichoso: "Para un equipo como el nuestro, las consolas resultaron ser el salto lógico después del Amiga, y fue sencillo adaptar nuestra tecnología sonora y las pertinentes herramientas. Super Nintendo posee ocho canales de sonido digital totalmente utilizables para sampleado, y una CPU que resultaba ser bastante similar al procesador del Commodore 64". *Jim Power: The Lost Dimension in 3-D* y los dos *Super Turrican* dan buena fe de lo bien que exprimió el SPC700 de Ken Kutaragi.

La demostrada efectividad de Factor 5 hizo que se establecieran unas más que interesantes relaciones entre productoras de peso, del mismo modo que el prestigio adquirido por Huelsbeck hizo que su rúbrica se viera en cartuchos como, por citar un ejemplo hasta cierto punto extravagante, la versión Mega Drive del *International Superstar Soccer Deluxe* de Konami. Se llegó al punto de que, gracias a la cercana relación de Factor 5 con LucasArts desde sus primeros días, los alemanes se trasladaron desde Colonia a San Rafael, al norte de California, con el fin de trabajar de forma cercana con la gente del Rancho Skywalker. El momento crucial llegó con el que se convertiría en uno de los lanzamientos más emblemáticos de Nintendo 64: "Cuando concibieron la serie de *Star Wars Rogue Squadron* en 1998, me pidieron que me uniera a ellos y a su equipo de sonido. Reconozco que me sentía un tanto intimidado por eso de trabajar con LucasArts, pero en última instancia resultó ser una colaboración realmente positiva".

Y tan positiva. Trabajar en soportes que se alejaban de las posibilidades del CD-ROM hicieron que Huelsbeck se volviera a estrujar las neuronas para sacar lo mejor de cada máquina. Por supuesto, se alegraba de poder grabar en pistas digitales, tal y como hiciera con el llamativo *Tunnel B1* de Neon Software: "Lo bueno del CD-ROM es que podías producir música en un estudio profesional, o grabar instrumentos reales o llegar a usar una auténtica orquesta. El reto consistía en preparar las pistas de forma que fácilmente pudieran sonar de acuerdo con la interactividad del juego; pero usábamos trucos como el precargar una pequeña parte de los datos de audio en la memoria, de modo que no existieran diferencias de sonido o saltos cuando el CD Rom buscara el siguiente track". Pero, al contrario de lo que ocurriera con otros músicos, la estandarización del sonido digital gracias al disco compacto no derivó en que Huelsbeck dejara de lado los clásicos chips de sonido. Para no perder la costumbre, desarrolló dentro de Factor 5 el sistema *MusyX Soundtool*, basándose en aquellos conceptos que ideara en el pasado de cara a volver por las vías de composición del C64 y Amiga, llegándose al punto de que se licenció a Nintendo como una de las herramientas de sonido oficial para Game Boy y Nintendo 64. Un buen ejemplo de ello es la versión de *Resident Evil 2* para esta últma plataforma, siendo cosa suya la conversión del sonido.

Aparte del ocio electrónico, y dejando de lado la huella dejada por obras notables como *Rogue Leader*, *Rebel Strike* o el denostado *Lair* (en el que realizó la implementación y las secuencias de comando, así como la mezcla y masterización de audio), Chris Huelsbeck ha compuesto música para un puñado de películas independientes, algo que para él fue de lo más divertido. Además, intentó escribir y producir música pop y dance a mediados de los noventa. Lamentablemente, y a pesar de la tremenda calidad de estas aportaciones, no tuvo demasiado éxito. Sí que ha calado entre el gran público las recopilaciones que de sus temas videojueguiles ha ido realizando en estos últimos años, como Symphonic Shades, The Piano Collection o Turrican Soundtrack Anthology, publicados por su marca, Chris Huelsbeck Productions. Este sello, que comenzó a operar en 2009 tras el cierre de la central americana de Factor 5, proporciona todo tipo de servicios de audio para videojuegos, cine y televisión, desde composición a diseño (SFX), mezcla de sonido y producción de orquestación, arreglos y grabaciones de orquestas completas.

Hay que reconocerlo, pero al que esto suscribe le apena verlo lejos del panorama actual en lo que a grandes videojuegos se refiere. Pero su nombre sigue apareciendo de vez en cuando en producciones de corte indie, a la usanza de *ZombieSmash*, *Kubrik*, *Subsolar* o el genial *Giana Sisters: Twisted Dreams*, este último en colaboración con un Fabian del Priore que ya supo homenajear al maestro en el también destacable *Giana Sisters DS*. A día de hoy, Chris Huelsbeck ha cumplido el sueño de haber podido disfrutar de sus propios clásicos tocados por una orquesta sinfónica: "Ese concierto, Symphonic Shades, fue una de las mejores cosas que me han pasado en la vida. Las palabras no pueden describir aquellos sentimientos, cuando tu música es interpretada por aquella orquesta, los coros…". Hoy, en el día a día, este brillante talento que por brillante no deja de rezumar humildad y generosidad por los cuatro costados disfruta de la vida con la música siempre cerca de sus virtuosos dedos, asistiendo siempre que puede a la Gamescom de Colonia teclado en ristre mientras recorre con su pareja los más bellos parajes californianos en su recién adquirida caravana de más de diez metros. Disfrute, maestro, que se lo merece de medio a medio.

Mr. Do!

Uno de los grandes debates del videojuego siempre ha sido, ¿Cuál es mejor, Dig Dug o Mr. Do? Mientras cada uno elige su respuesta, Retro Gamer cava profundo para averiguar qué ofrece nuestro payaso universal.

Dicen que en la industria del videojuego solo necesitas un gran título para asegurar el éxito. Nintendo estaba al borde de la quiebra cuando apareció *Donkey Kong*, Taito estaba lejos de ser algo grande antes de *Space Invaders* y *Galaxian* fue el juego que guió a Namco por el camino de la gloria. Universal Entertainment alcanzó su momento dulce con *Mr. Do!* en octubre de 1982. Aunque la compañía había alcanzado un éxito razonable con *Space Panic* en 1980 (considerado el primer juego de plataformas) y *Lady Bug* el año anterior (un clon interesante de *Pac-Man*), Universal quería abrirse paso en el mercado norteamericano y necesitaba algo para captar la atención del público, *Mr. Do!* lo consiguió.

El nombre era a la vez único y memorable: corto, ágil, directo y con una gran exclamación para no pasar desapercibido. Do era igual de atractivo, un payaso divertido y agradable repleto de colorido. Otros operadores ya habían descubierto que esos brillantes y llamativos colores atraían a una mayor audiencia, más allá de los asiduos visitantes de las salas recreativas. *Centipede* de Atari y *Frogger* de Konami emplearon esta táctica y alcanzaron gran popularidad en los jugadores casual, de ahí que Universal intentara esa misma estrategia. De hecho el programador de la versión de Atari 2600, Ed English, recuerda que el prototipo original de *Mr. Do!* que estaba testando era muy diferente al juego final. "Fuí la primera persona que recibió una versión en desarrollo de ▶



» [Arcade] Desgraciadamente no hay juego cooperativo en *Mr. Do!*

PIXEL PERFECT

Es alucinante lo que se esconde bajo tierra

ALPHAMONSTER

■ Acaba con estas criaturas para activar la palabra "EXTRA" y recibirás una vida más.

MULTI-MONSTRUO

■ ¡Presta atención a estos seres hambrientos o se comerán toda tu fruta!

MANZANA DE CARAMELO

■ Se utilizan para aplastar a tus enemigos o bloquear su camino.

GOLFO AZUL

■ Estos temibles adversarios solo aparecerán en el modo Bonus.

BONUS

■ Si recoges estos ítems conseguirás puntos extras y entrarás en modo Bonus.

CEREZAS

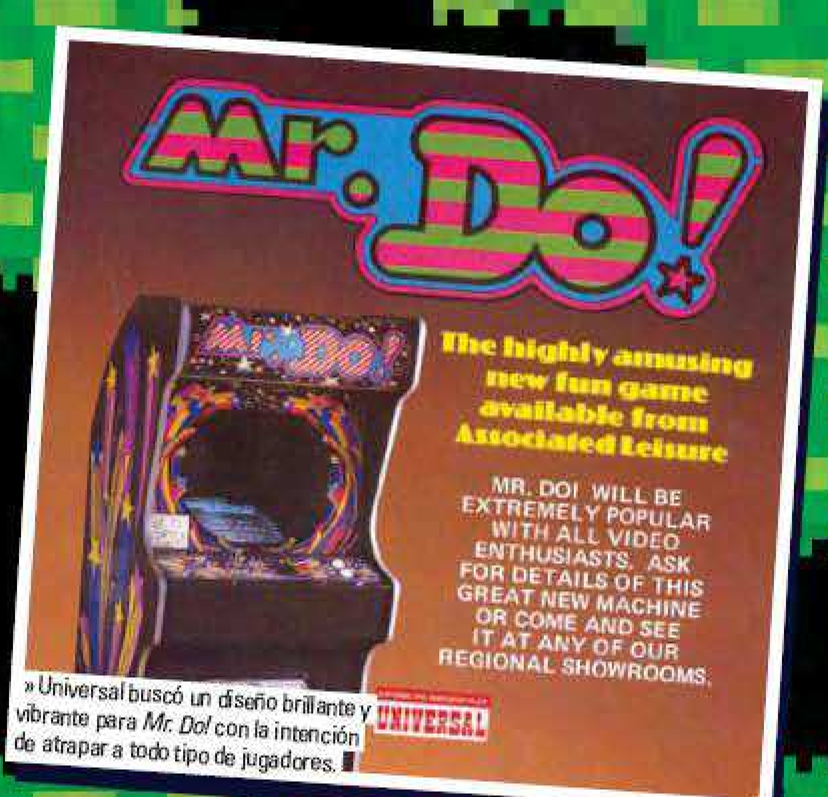
■ Recoger todas es una manera alternativa de completar la fase.

MR. DO!

■ Nuestro héroe: un payaso excavador armado con una letal bola de... ¿goma?

MONSTRUO

■ Tu principal enemigo, te perseguirán inexorablemente hasta que seas o sean eliminados.



» Universal buscó un diseño brillante y vibrante para *Mr. Do!* con la intención de atrapar a todo tipo de jugadores.

PAYASEANDO UN POCO

Preguntamos a Ed English por su conversión para 2600

¿Cómo conseguiste trabajar en *Mr. Do!* para Atari 2600?
Después de graduarme con título en Ciencias de la computación, conseguí un trabajo en Miami, programando máquinas de ajedrez para Fidelity Electronics. Allí aprendí la teoría del juego y estuve bajo la tutela de un maestro de ajedrez. La idea era que él me enseñara a jugar mejor al ajedrez para que yo pudiera enseñar a jugar mejor a la computadora. ¡Muy divertido! A partir de ahí Parker Brothers me contrató para hacer ingeniería inversa de Atari 2600 y desarrollar juegos para ellos. Después de desensamblar algunos de los mejores juegos para aprender cómo estaban programados, ya estaba listo para mi primer encargo, convertir la recreativa *Frogger* para Atari 2600. Me llevó 16 semanas e hice un buen uso de las limitadas capacidades de la Atari para reutilizar sprites mientras se dibuja la pantalla e implementar dos canales de música y los efectos de sonido. Mi cartucho de *Frogger* vendió cuatro millones de unidades el primer año. Salí de Parker Brothers con otro ingeniero, Ed Temple, y fundamos una empresa de desarrollo de juegos, Individeo. Nos gustaba decir "¡Dos Ed son mejores que uno!" Individeo desarrolló todos los juegos de Coleco para Atari 2600 durante dos años. *Mr. Do!* fue el primer juego de Atari que programé para Coleco. También me encargué de *Front Line*, *Roc N' Rope*, *Cabbage Patch Kids* (que nunca apareció), *Looping* y un par más.

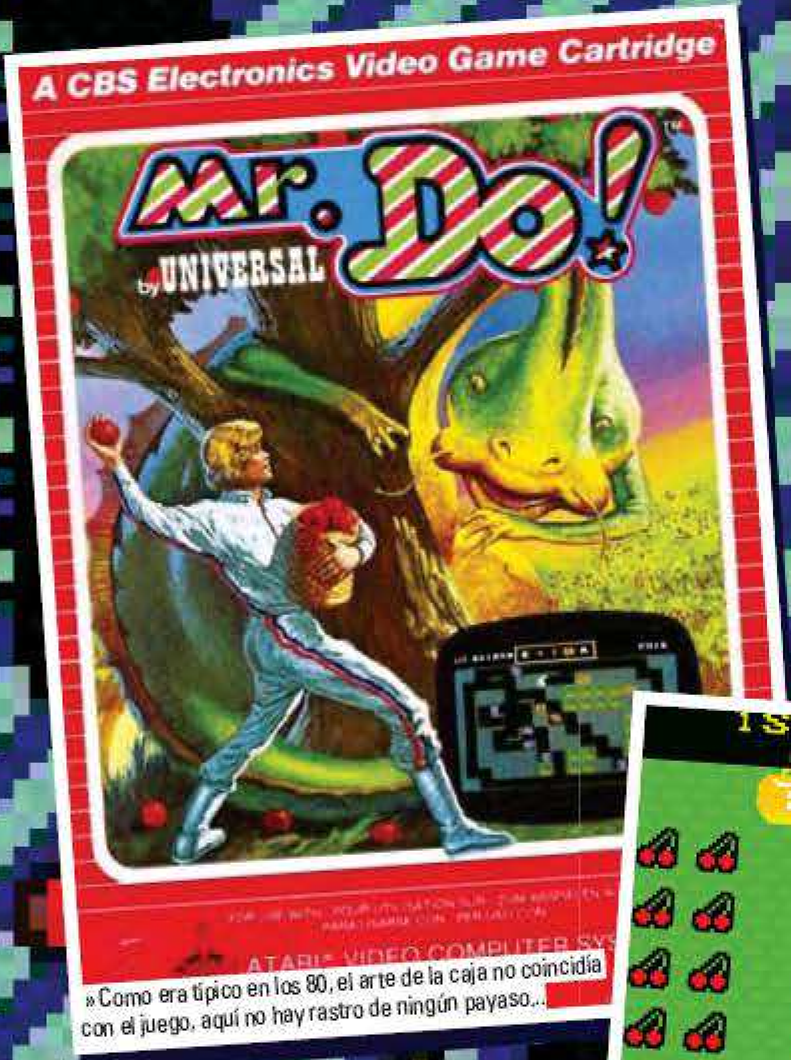
¿Cómo fue de difícil en aquel momento trasladar una recreativa top en la humilde Atari 2600?
Siempre pensé que los programadores de Atari estaban limitados: tenían un manual que les decía cómo funcionaba el hardware. Probamos diferentes cosas para ver cómo funcionaba realmente ese hardware. Ningún manual dice "Tú no puedes hacer eso". Utilizamos técnicas innovadoras como la recarga de sprites y registros de campo (bloques de imágenes) con escaneo mid-raster e interlace en pantalla para conseguir más gráficos simultáneos. Era un territorio virgen, muy entretenido para explorar y descubrir todas sus posibilidades.

La Atari 2600 no tenía sistema operativo, los programadores escribían el código por su cuenta. 128 bytes de RAM, 4KB u 8KB de ROM, y algunos registros para crear imágenes y efectos de sonidos. He trabajado con una pila de 4 bytes. Como diminutas piezas a unir de un rompecabezas, pero era muy divertido programar así.

¿Estás orgulloso del resultado?, ¿se te ocurre alguna manera para haber mejorado la conversión?
En general estoy muy contento de cómo quedó *Mr. Do!* para Atari. Planteaba retos en su diseño que requerían un código optimizado para adaptarse a la limitada Atari 2600. A veces había que hacer interlace con *Mr. Do!* y las cerezas cuando estaban en la misma línea horizontal ya que solo podía trabajar con dos sprites. En un frame aparecía *Mr. Do!* y en el siguiente las cerezas. Se hizo así para minimizar el parpadeo de *Mr. Do!* y que no resultara molesto para la vista.


» Ed English se encargó de programar la versión Atari 2600 de *Mr. Do!*


» [Atari 2600] Hay mucho menos espacio para cavar túneles en esta versión.



» Como era típico en los 80, el arte de la caja no coincidía con el juego, aquí no hay rastro de ningún payaso...



» [Arcade] Cuando comienzas cada nivel, un pequeño túnel ya ha sido excavado.

¡LOS CLOWNES ATACAN!

Eran los años 80, así que Mr. Do! tuvo sus imitadores...



FRUITY FRANK
AMSTRAD CPC

■ Programado por Steven Wallis y editado por Kuma Computers, no vas a encontrar muchos más clones de *Mr. Do!* tan directos como *Fruity Frank*. El objetivo del juego y cómo se juega es totalmente idéntico: excava la tierra, recoge la fruta, acaba con los enemigos con piedras o tu bola mágica y pasa al siguiente nivel. El único cambio real es la omisión de las letras de bonus para ganar vidas. Uno de los aspectos más sobresalientes de *Fruity Frank* son sus gráficos, que utilizan la paleta del CPC a la perfección.



BOB'S GARDEN
AMIGA

■ Un título de dominio público programado por Justin Leck. *Bob's Garden* es muy recordado entre los usuarios de Amiga y os explicaremos el porqué. Es prácticamente una copia del *Mr. Do!* original que añade algunas novedades de cosecha propia. Los coloristas gráficos llaman la atención y los sprites están muy bien animados. También da el do de pecho en el apartado sonoro con una amplia gama de melodías que nos acompañan durante la partida. Añade su buena presentación y tendrás un auténtico ganador.

“La versión final de Mr. Do! optó por un look más colorista”
Ed English

▶ *Mr. Do!*, que todavía conservo” recuerda. “La versión final de la coin-op de *Mr. Do!* optó por un look más colorista para atraer a un público más amplio, basándose en el feedback obtenido por Universal. El personaje de color blanco del prototipo de *Mr. Do!* que yo tenía era el *Mr. Do!* con el que estaba familiarizado. No se realizaron esos cambios de colorido hasta después de terminar la versión de Atari 2600 de *Mr. Do!*”. Curiosamente Coleco, para la cual trabajaba Ed, adquirió los derechos de la versión doméstica de *Mr. Do!* antes de que el juego estuviera acabado, para evitar que Atari se llevara la licencia.

M*r. Do!* pasó a formar parte de una pequeña moda de juegos de excavación iniciada por *Dig Dug* de Namco seis meses antes. Otras coin-op que siguieron esta tendencia fueron *The Pit* de Taito y *Thunderground* de Sega, pero con menor éxito. Aunque a primera vista *Mr. Do!* parezca un simple clon del título de Namco, se juega de manera muy diferente y requiere un enfoque mucho más táctico. Los fundamentos de ambos juegos son similares: excavar túneles, liquidar monstruos y alcanzar la máxima puntuación posible. Sin embargo *Mr. Do!* aporta más a la ecuación con más enemigos, más inteligentes y el reto de coger fruta. Cavar túneles de manera aleatoria no te llevará a ningún sitio en este juego, necesitarás planificar tu ruta desde el mismo inicio. Esto se debe a que los monstruos empiezan a perseguirte nada más aparecer y se mueven más rápido que nuestro héroe. Túneles cuidadosamente excavados nos permitirán ganar valiosos segundos y crear trampas. Las manzanas gigantes de caramelo de *Mr. Do!* actúan como las piedras de *Dig Dug*, pueden ser habilitadas para aplastar a los enemigos, pero cuidado en cómo y cuándo utilizarlas o también serás apisonado. Además pueden ser empleadas de forma táctica, bloqueando una ruta de acceso, por ejemplo. Aunque esto solo funciona un rato ya que los enemigos pueden empujarlas también. El nivel se completa recogiendo toda la fruta o eliminando a todos los enemigos.

Otro elemento clave de *Mr. Do!* son los Alphamonsters, estas criaturas son los enemigos que llevan las letras de la palabra “EXTRA” en su interior. Cuando acabas con ellos se ilumina esa letra y si consigues todas completarás la fase, observarás una bonita secuencia y recibirás una vida extra. Esto último es de gran utilidad ya que no hay continues en el juego. De vez en cuando un ítem de Bonus aparecerá en el centro de la pantalla, por lo general suelen ser alimentos como tartas o queso. Si los recoges la pantalla se tornará roja y todos los enemigos se quedarán paralizados durante un tiempo. Esto también activará a un Alphamonster y, tras una pequeña pausa, a un grupo de monstruos azules que no solo te perseguirán, sino que engullirán la fruta con alegría. Si logras acabar con el Alphamonster durante esta secuencia los golfos azulados se convertirán en manzanas de caramelo. En muy ▶



» [Arcade] Si eres suficientemente hábil podrás eliminar a todos los enemigos con la caída de una sola manzana.



MR. EE!
BBC MICRO

■ Sin duda estamos ante uno de los más famosos clones de *Mr. Do! Mr. Ee!* es tan parecido al juego de Universal que es extraño que el creador no haya sido demandado. Todo es idéntico a la coin-op original, desde los gráficos (incluyendo el sprite de *Mr. Do!*) hasta las melodías y efectos. Los diseños de las fases son idénticos, el sistema de Bonus, intacto, e incluso el formato vertical calcado. No hay mucho más que decir de *Mr. Ee!*, sencillamente es como *Mr. Do!* pero sin el como.



MR. DIG
ATARI ST

■ Publicado por el sello de dominio público Budgie UK y programado por Robin Edwards utilizando el creador de juegos STOS, *Mr. Dig* es un clon algo limitado de *Mr. Do!* para Atari ST. Los gráficos son correctos por decir algo, la música inexistente, y no hay modo de Bonus. Además casi nunca aparecen más de un par de enemigos en pantalla, lo que hace el juego muy fácil. *Mr. Dig* es uno de los clones más pobres que hemos probado, lo que es una pena, ya que el ST no tiene alternativas decentes.



HARD CHEESE
ZX SPECTRUM

■ Como podéis imaginar, el Spectrum tiene unos cuantos clones de *Mr. Do!* en su catálogo, pero este es sin duda el más interesante. Publicado por dk'tronics (*Popeye* y *Maziacs* entre otros) en 1983 fue programado por el dúo Paul Johnson y Eugene Farrell. El aspecto más curioso es que ahora eres un pequeño individuo en una excavadora que recoge latas de Coca-Cola en vez de fruta. En vez de una bola rebotante lanzas una suerte de bloque verde a los enemigos. *Hard Cheese* es muy básico pero tremendamente divertido.



MR. DOO
ACORN ARCHIMEDES

■ Incluido en la portada de la revista *Archimedes World*, *Mr. Doo* es un gran clon para la máquina de Acorn. En vez de un payaso controlas a un mago, pero el desarrollo del juego es el mismo. La única novedad de *Mr. Doo* son los power-ups que puedes obtener, estos te ayudarán a combatir al enemigo y completar las fases más rápido. *Mr. Doo* cuenta con gráficos coloristas, buen sonido digitalizado y una adictiva jugabilidad, que mantendrán este juego en los primeros puestos de tu archivador.

Mr. Do!

EL PAYASO CONVERSO

Todas las versiones de Mr.Do! incluyen la ley de Newton



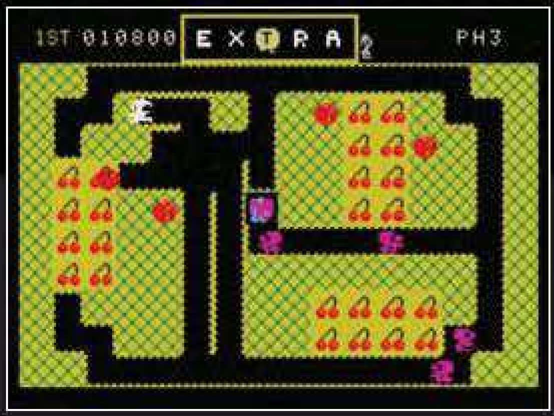
SHARP X68000

■ La versión de Sharp X68000 del arcade de Universal fue incluida en un pack de dos discos junto a la también excelente secuela *Mr. Do's Castle* (utilizando el título japonés *Mr. Do! Vs. Unicorns*). Este port del primer *Mr. Do!* es una copia exacta del código original, por lo que resulta perfecta en todos sus apartados incluyendo el formato correcto de la pantalla.



ATARI 2600

■ Como podéis imaginar se tuvieron que hacer muchos sacrificios para convertir al bueno de *Mr. Do!* a Atari 2600. El problema principal es la falta de resolución, lo que significa que no puedes realizar túneles complejos para escapar del enemigo. También resulta algo lento. Es como una versión reducida, pero sus defectos no empañan del todo la esencia del juego.



COLECOVISION

■ De los ports iniciales, la adaptación de ColecoVision de *Mr. Do!* siempre será para nosotros la más recordada y con razón. Destaca el gran colorido de sus gráficos y la gran labor de los desarrolladores reproduciendo el audio del original en la Coleco. El único defecto de este cartucho son los sprites de un solo color, resultan simples y casi ordinarios.



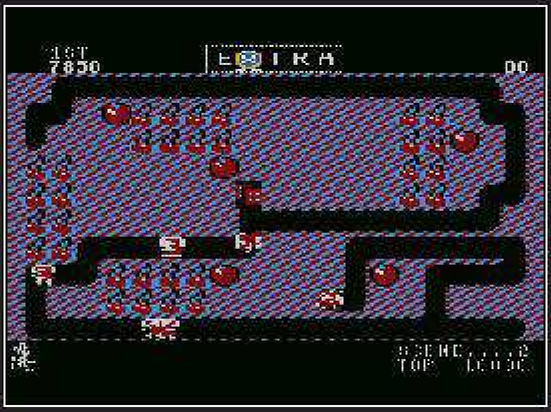
APPLE II

■ La versión de Apple II nunca iba a resultar bonita, pero sus desarrolladores hicieron un trabajo decente considerando las limitaciones. Exceptuando un par de beeps aquí y allá, el sonido es prácticamente nulo, desgraciadamente es por culpa del hardware. Por fortuna el *Mr. Do!* de Apple II permenece fiel y auténtico en el importante apartado de la jugabilidad.



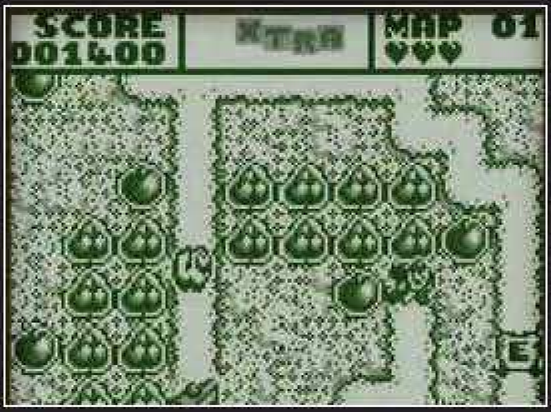
NEO-GEO

■ Conocido como *Neo Mr. Do!*, esta versión para la poderosa consola de SNK es más un remake que una conversión directa. La novedad más notable son sus extravagantes fondos, que llegan a resultar bastante molestos. Lo mejor del juego son los power-ups, que añaden un nuevo desarrollo a la excelente jugabilidad del original.



ATARI 8 BITS

■ Programado por DataSoft, el port de Atari 8 bits de *Mr. Do!* rivaliza con el de ColecoVision cuando hablamos de conversiones primigenias. Aunque los colores no son tan vibrantes como en su competidor, los sprites multicolor son bienvenidos y el audio es muy superior. Esta versión también lo clava en términos de jugabilidad.



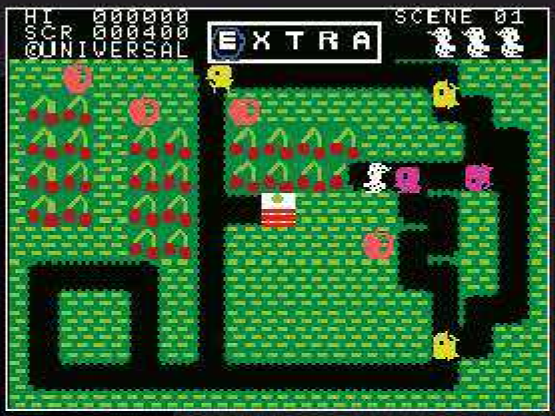
GAME BOY

■ La conversión de Ocean para Game Boy de *Mr. Do!* es otro port que toma unas cuantas libertades para adaptarse al hardware. Los niveles tienen scroll en vez de transcurrir en una sola pantalla y muchos de los esquemas varían. La versión Game Boy también cuenta con música in-game y pequeñas animaciones tras cada fase. Una adaptación divertida, portátil y súper jugable.



COMMODORE 64

■ Otra conversión para ordenador doméstico de DataSoft. No debería suponer ninguna sorpresa su tremendo parecido con el port para Atari de 8 bits. Las únicas diferencias reales vienen en forma de un menor rango de colores y unos efectos de sonido menos rotundos. Se trata de otra gran y sólida adaptación de este grandísimo arcade de máquina recreativa.



MSX

■ Como era de esperar, el hardware es casi idéntico, el port de MSX guarda muchas similitudes con la versión ColecoVision. De nuevo contamos con sprites de un solo color combinados con gráficos atrayentes y una jugabilidad muy cercana a la coin-op. Añadir una molesta banda sonora no fue buena idea...



SUPER NINTENDO

■ A pesar de que THQ no era una compañía reconocida por su calidad, este port tardío para SNES del 96 es genial. ¿Por qué apareció tan tarde? Es algo que todos nos preguntamos. Resulta muy fiel al original y añade unas cuantas mejoras a nivel audiovisual. Los usuarios de SNES deberían seguirle la pista muy de cerca.



» [Arcade] Una vez que hayas completado tres pantallas serás recompensado con una secuencia animada.

¿CÓMO ESTÁN USTEDES?

¡Es mejor que no leas esto si te asustan los payasos!



ATARI CLOWNS

■ Aunque nunca supimos sus nombres, los dos payasos que aparecen en *Circus Atari* de 1980 para Atari 2600 son un buen ejemplo de las primeras apariciones de clowns en videojuego (primero visitaron los recreativos en 1977).

KICKMAN

■ Kickman es el protagonista de una oscura coin-op de Midway de 1981. Se juega como *Kaboom!* con el personaje intentando recoger globos con su sombrero en su monociclo. Curiosamente cuenta con un cameo de *Pac-Man*.

CIRCUS CHARLIE

■ Otro payaso que protagoniza un juego con su propio nombre, *Circus Charlie* es una coin-op súper jugable de Konami (1984) que fue convertida a muchos sistemas. El juego se desarrolla en siete eventos circenses diferentes.

RONALD MCDONALD

■ Además de personaje de videojuego, Ronald McDonald es conocido por su relación con la famosa franquicia de comida rápida. Ha aparecido en una gran cantidad de títulos que se remontan a Atari 2600.





KINKY PINKY

■ Uno de los jefazos más temibles del excelente arcade de Williams *Narc* (1988), de Eugene Levy. Kinky Pinky es la mano derecha de Mr. Big y el responsable de un enormemente próspero negocio de pornografía.

BONKER

■ Bonker The Clown apareció en tres de los cuatro juegos de *Clay Fighter*, una popular saga de juegos de lucha de Interplay que debutó en 1993. El juego se caracterizó por emplear modelos renderizados de plastilina e interludios cómicos.

MAD CLOWN

■ Mad Clown es uno de los oponentes en el juego de SNES *Super Punch-Out!!* (1994). Es el tercer luchador al que te enfrentas en el circuito mundial y utiliza con gran maestría sus dotes malabares circenses y sus puños de gran tamaño.

SWEET TOOTH

■ Markus "Needles" Kane o Sweet Tooth, como se le conoce habitualmente, es uno de los personajes más populares de la saga *Twisted Metal*. Es la perfecta definición de payaso asesino, cada vez más oscuro.





ADAM

■ Cualquiera que haya jugado al slash'em-up de zombis, *Dead Rising* (2006) de Capcom estará familiarizado con Adam. Uno de los más molestos y violentos personajes, sus dos motosierras causaron daño real entre los jugadores.

DROPSY

■ La incorporación más reciente del top payasos. Dropsy es la estrella, y título, del juego de PC financiado por fans del pasado año. Una aventura tradicional de point and click que apareció en iOS y pronto lo hará en Android.



» [Arcade] Ten mucho cuidado al dejar caer las manzanas o te aplastarán a ti...

▶ raras ocasiones si dejas caer una manzana sobre el enemigo provocará la aparición de un diamante, que además de otorgarnos 8.000 jugosos puntos dará por concluida el nivel y nos obsequiará con una partida extra. Esta característica era bastante inusual para una máquina recreativa de los ochenta.

Mr. Do! resultó ser el arcade más popular y exitoso de Universal con mucha diferencia. Aunque aparecieron varias secuelas, incluyendo el excelente juego de plataformas *Mr. Do's Castle*, ninguna de ellas cautivó al público de los salones recreativos como el primer juego. Queremos saber si Ed English sabía que iba a ser un juego ganador desde el primer día en que lo probó. "Tan pronto como jugué a *Mr. Do!* supe que iba a ser un éxito. Gráficos coloristas, jugabilidad intuitiva y muy adictiva, desafíos cada vez mayores y una divertida colección de sonidos y melodías. Como jugador/programador que exploraba el prototipo recién recibido simpre me daba la sensación de que podía hacerlo mejor en la siguiente partida. *Mr. Do!* podía ser atrapado o aplastado por una manzana, pero siempre era culpa mía. El aumento de la dificultad era el correcto por lo que podías mejorar tu habilidad y alcanzar niveles avanzados. Tenía una apariencia tipo carnaval muy divertida con una sencilla pero muy gratificante jugabilidad. En general era un experiencia perfectamente orquestada de jugabilidad, gráficos y sonido. ¡Habían creado una auténtica joya!"

Mr. Do! causó una gran impresión en Ed. "Cuando mi colega, Ed Temple, y yo dejamos Parker Brothers para fundar nuestra compañía alquilamos una pequeña oficina en Massachusetts" recuerda. "Los dos "Ed" programamos todos los juegos de Coleco para Atari 2600 durante dos años y siempre nos enviaban las recreativas a la oficina. Era un pequeño edificio y los otros clientes eran contables y abogados que llamaban a la puerta para ver qué era todo ese ruido. Casi siempre fue culpa de la música y sonidos de *Mr. Do!* Todavía tengo esa máquina en mi casa y mi gato se llama *Mr. Do!*". No podíamos dejar a Ed sin lanzarle una última pregunta, ¿Cuál es mejor *Mr. Do!* o *Dig Dug*? "¡*Mr. Do!* hace morder el polvo a *Dig Dug*!" Se ríe Ed. ★

Agradecimientos a Ed English.



Cómo se hizo

Blade

Rebel Act y la espada de doble filo

Tras superar innumerables adversidades, Blade, la espada arcana, dejó atrás la oscuridad y volvió a abrazar la luz. Refulgiendo con intensidad, su poder logró derrotar al Señor Oscuro. Sin embargo, aquella hoja se convirtió en un arma de doble filo que acabaría volviéndose contra sus propios creadores. Quince años después de los hechos, en Retro Gamer nos preguntamos si mereció la pena tanto esfuerzo

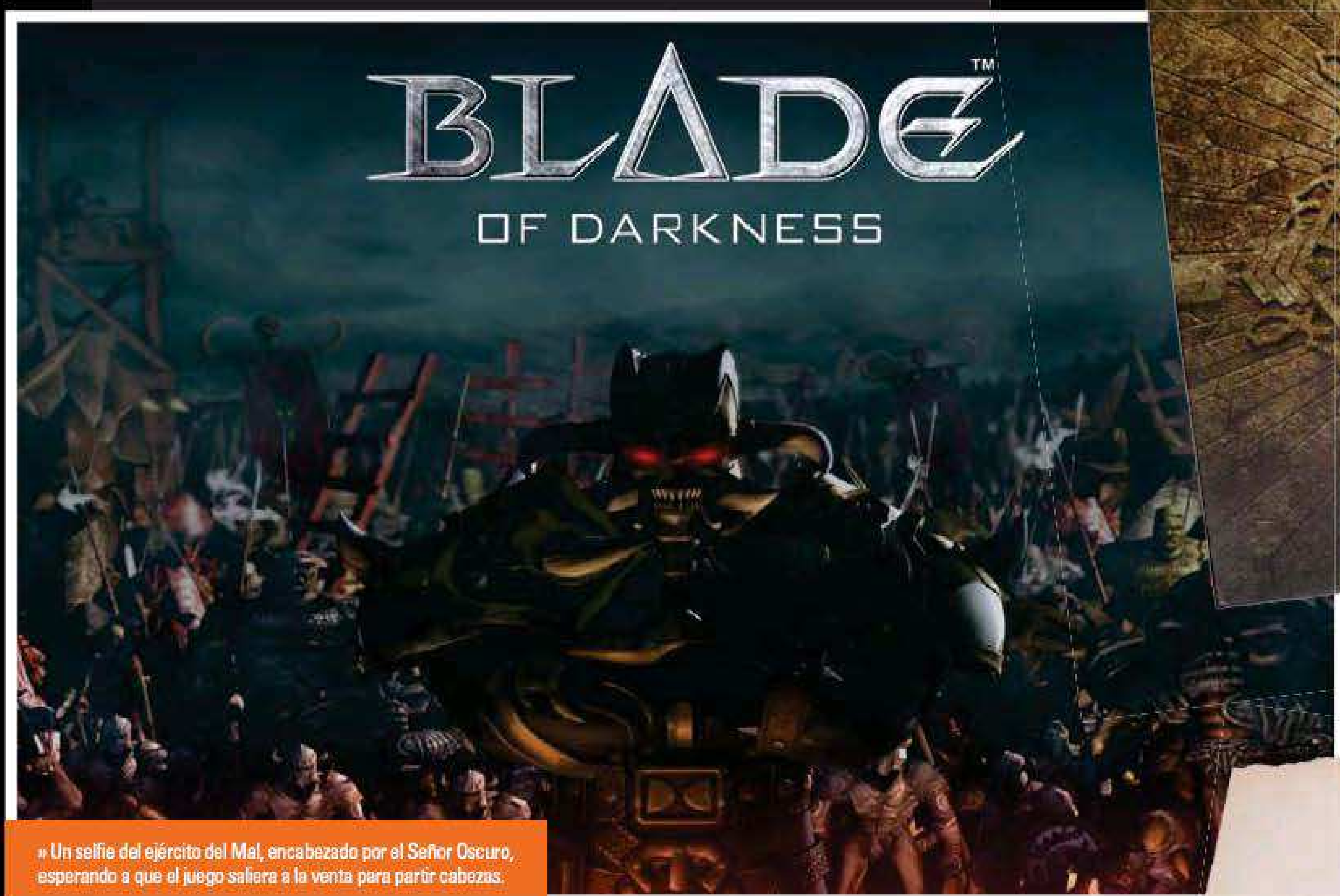
Por: Jesús Relinque "Pedja"



» [PC] Una conseguida instantánea del bárbaro, posando para la revista 'Cuero y Espadas' del mes de septiembre.



» [PC] La amazona tenía más agilidad que el resto de personajes, siendo su gran hándicap su fragilidad defensiva.



» Un selfie del ejército del Mal, encabezado por el Señor Oscuro, esperando a que el juego saliera a la venta para partir cabezas.



» Se puso a la venta una edición muy limitada para coleccionistas, con una gran caja que contenía el juego y una camiseta. Foto cedida por Arkaitz Vicente.

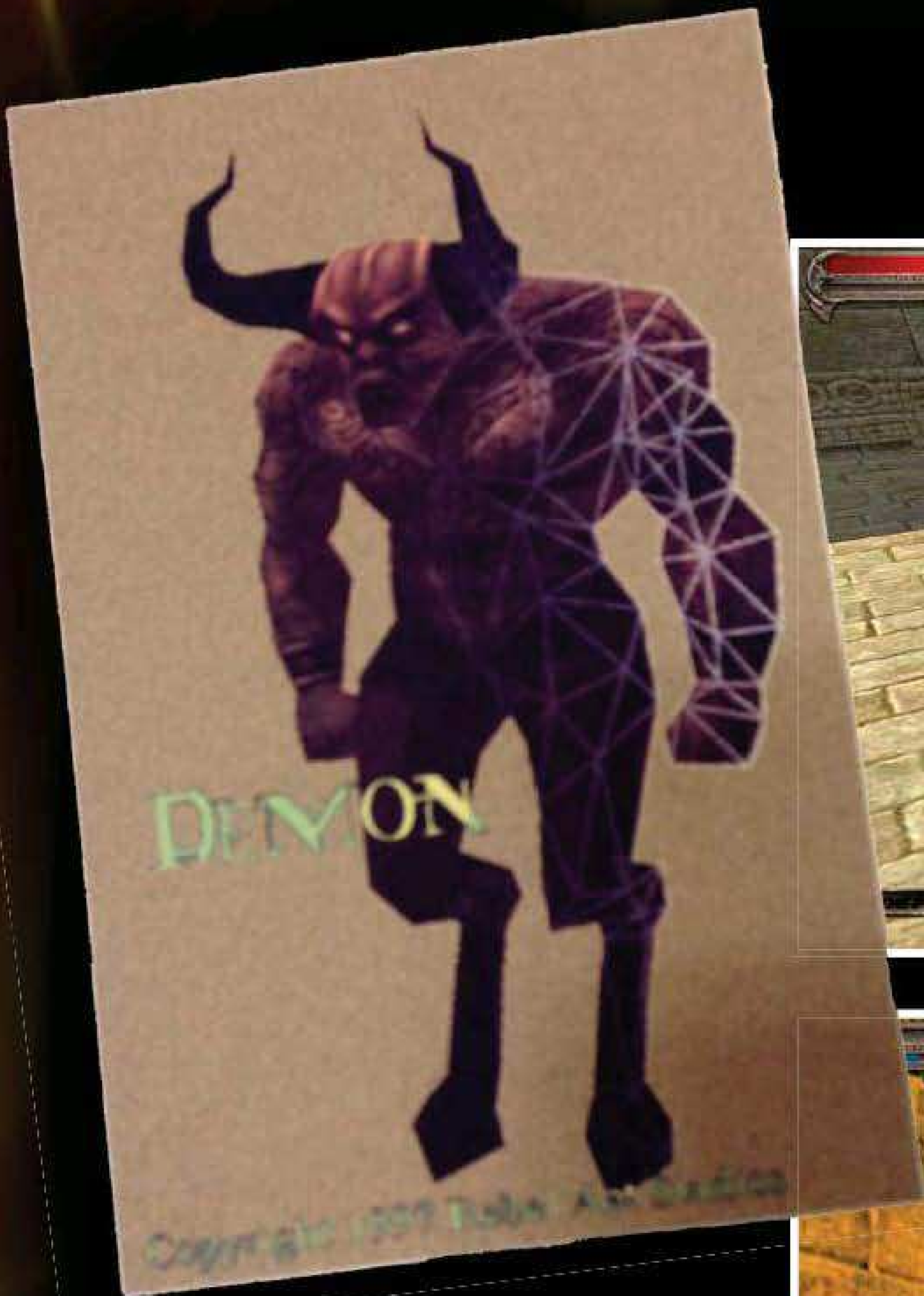


Fueron cinco los almanaques gastados por Rebel Act Studios durante el desarrollo de *Blade: The Edge of Darkness*. La aventura dio comienzo en junio de 1996, fecha de constitución de la empresa, culminando en su lanzamiento para PC a comienzos del año 2001. Dedicar tal cantidad de tiempo en aquel trabajo provocó que Rebel Act corriera riesgos económicos muy elevados. La compañía madrileña lo acabaría pagando con creces, ya que no tuvo más remedio que echar el cierre un año después. Antes de llegar a ese fatídico día, ocurrieron muchas cosas. Es hora de recordarlas.

Un tortuoso camino hacia la gloria

"Si alguien explorase la comunidad de desarrolladores de videojuegos en busca de algo innovador, es posible que Madrid fuera uno de los últimos lugares en los que miraría". Así daba comienzo una preview publicada en la prestigiosa revista EDGE, concretamente, en su número de septiembre de 1996. Dejando a un lado el aparente desprecio con el que se abordaba el estado de la industria española del videojuego, lo cierto es que llamaba poderosamente la atención que el magazine británico dedicara dos páginas a *Blade: The Edge of Darkness*. En el artículo se anunciaba que el juego sería lanzado en otoño de aquel mismo año. Erraron el tiro, y por mucho.

Dentro del proceso de desarrollo de *Blade: The Edge of Darkness*, podríamos situar uno de sus puntos de inflexión más relevantes en noviembre de 1996. En aquella fecha, Rebel Act Studios acudió al Salón Internacional de Material de Oficina de Madrid, más conocido como SIMO. A pesar del significado de sus siglas, deudoras de sus orígenes como exposición de mobiliario de oficinas, SIMO fue evolucionando hasta conver-





» [PC] El sistema de combate nos permitía fijar un objetivo para girar en torno a él, defender y atacar sin perder su foco.



» [PC] Aún impresiona contemplar cómo funciona la iluminación dinámica, con las sombras proyectadas por la antorcha.

tirse en una popular feria tecnológica a la que acudían las grandes marcas del sector. En aquella edición, el estudio madrileño asombró a propios y extraños con los primeros diseños de mapas y personajes. La ópera prima de aquel pequeño estudio de desarrollo prometía convertirse en un videojuego de acción cimentado en un motor gráfico propio a la altura de los más potentes del sector. Parecía que se estaba gestando algo grande, sensación respaldada al año siguiente cuando la distribuidora británica Gremlin Interactive adquirió los derechos del título en ciernes. La proyección internacional de *Blade: The Edge of Darkness* estaba asegurada.

Sin embargo, no sería hasta mediados de 1998 cuando el público volvió a tomar conciencia del progreso de *Blade: The Edge of Darkness*. Así, durante la celebración del evento European Computer Trade Show en Londres, el stand de la compañía inglesa emitió vídeos con gameplay de una versión preliminar del juego (el material está disponible en http://www.gremlinarchive.com/index.php/category/year/1998/). Si bien ya podía atisbarse la potencia del motor gráfico a la hora de gestionar los efectos de iluminación, lo cierto es que se notaba que aún quedaba mucho camino por recorrer. Un camino del que, finalmente, se vería apartado Gremlin Interactive, la cual, tras ser absorbida en 1999 por la empresa parisina Infogrames, acabaría rompiendo el contrato de distribución firmado con Rebel Act tras llegarse a un acuerdo por ambas partes.



» Una foto de familia del equipo de Rebel Act, tomada en el año 2001. Foto cedida por el programador José Raluy.

Después de aquel duro golpe, *Blade: The Edge of Darkness* volvió a enderezar el rumbo cuando Rebel Act consiguió firmar un nuevo contrato de distribución internacional. En esta ocasión sería Codemasters la escogida, otra empresa veterana cuya procedencia se situaba en Reino Unido. Con todo, el desarrollo del juego seguiría sufriendo continuos vaivenes, corriendo rumores incluso de su posible cancelación. Las revistas especializadas se hacían eco de tales comentarios, a la par que azuzaban las ganas del público por ver cristalizado el proyecto de una vez.

Finalmente, *Blade: The Edge of Darkness* sería comercializado en febrero de 2001. Su lanzamiento vino acompañado de una notable campaña



» [PC] Aquí, el primo de Gimli y un orco cojo intentan bailar algún tipo de danza ritual ancestral previa al combate.



» [PC] Cortar miembros y cercenar cabezas eran acciones que se convertían en el pan de cada día en una partida de *Blade*.

de marketing en Micromanía y otras revistas del sector. Además, recibió una buena acogida por parte del público, cosechando cifras de ventas nada desdeñables en nuestro país, a pesar del azote de la piratería. Por su parte, Codemasters se encargó de distribuir el videojuego fuera de España con el título *Severance: Blade of Darkness*, evitando así el riesgo de que hubiera conflictos con *Blade*, la película de 1998 en la que Wesley Snipes encarnaba a un cazador de vampiros.

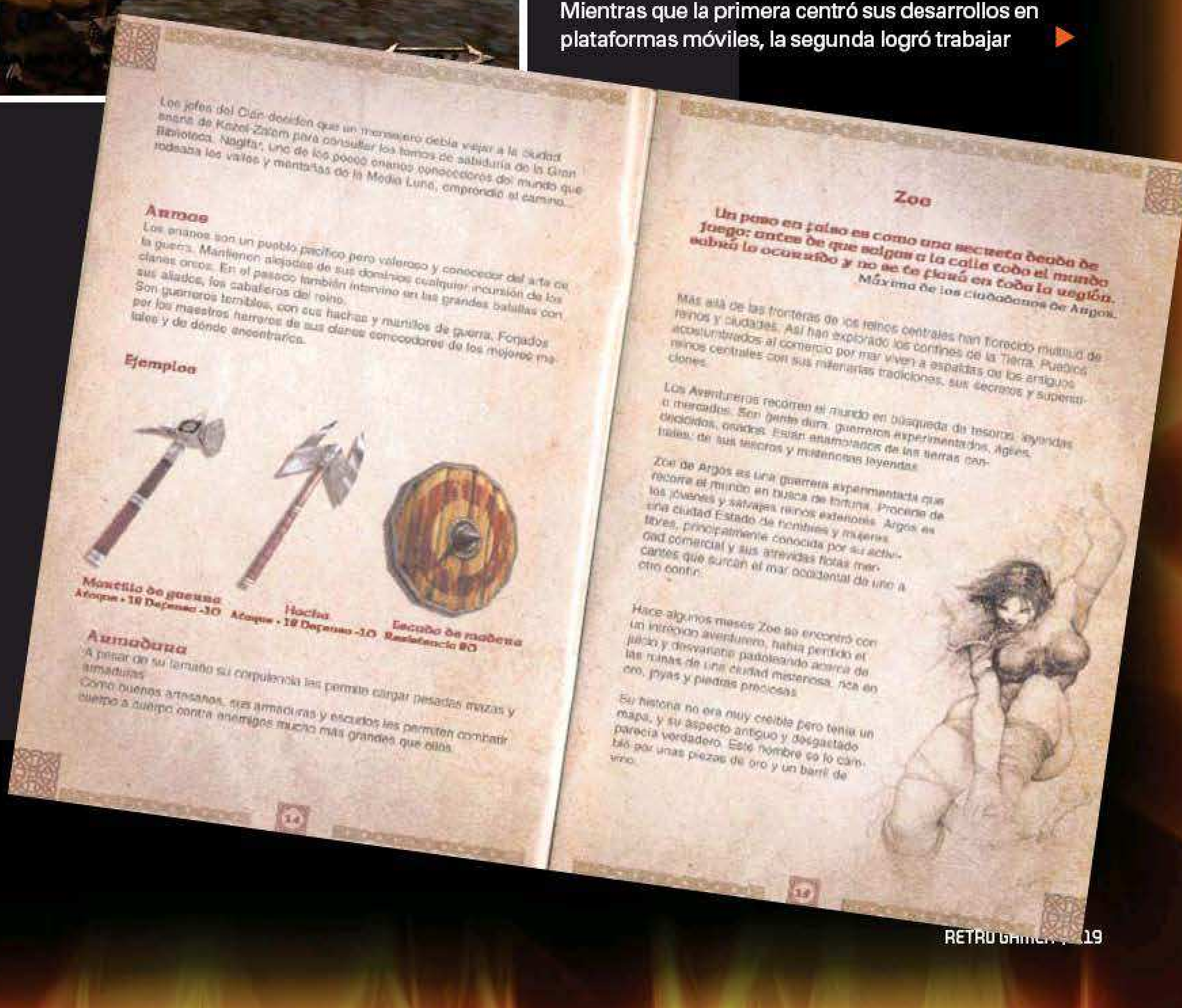
La versión final de *Blade: The Edge of Darkness* cumplió la mayor parte de las expectativas que había hecho crecer en la comunidad de jugadores. Cuatro personajes a elegir: caballero, bárbaro, enano y amazona, cada uno con un nivel exclusivo; un sistema de combate en tercera persona en el que podía fijarse al objetivo para enfocarse en la acción propiamente dicha sin problemas de cámara, similar al que había lucido *Ocarina of Time* (1998) en Nintendo 64; realismo y crudeza como pocas veces se había visto, siendo posible desmembrar enemigos y atacarles con sus propios miembros; por último, un sistema de iluminación dinámica que aún a día de hoy sigue siendo impresionante.

Partiendo de estas premisas, cabe preguntarse por qué *Blade: The Edge of Darkness* acabó con Rebel Act.

De éxitos y de fracasos

Con la intención de arrojar un poco luz sobre tanta oscuridad, decidimos contactar con algunas de las personas que formaron parte de aquel titánico proyecto. Uno de los protagonistas de aquella aventura fue Juan Díaz-Bustamante, cofundador tanto de Rebel Act Studios como de la distribuidora Friendware. Díaz-Bustamante ejerció como director ejecutivo del videojuego y máxima cabeza visible durante todo el proceso. Al contrario de lo que pudiéramos pensar al ver su cargo, su involucración con el equipo de desarrollo fue muy intensa. "Viéndolo en perspectiva, tras haber pasado los años, creo que no estuve tan encima como debí estarlo... ¡aunque no sé si eso fue bueno o malo para el proyecto!", comenta Juan al revivir aquellos días.

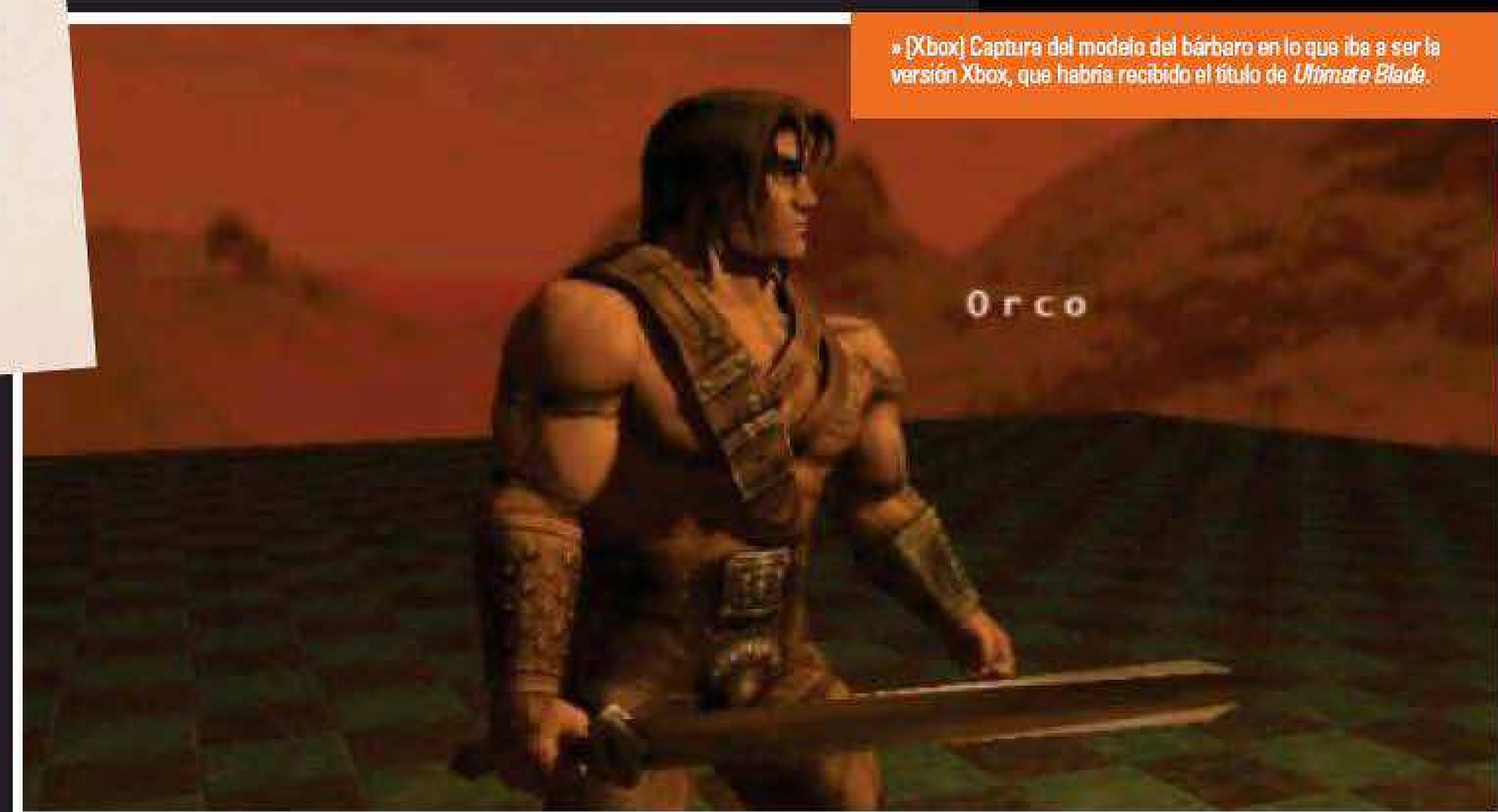
Blade: The Edge of Darkness fue un juego muy notable, aunque las prisas del lanzamiento y el extenso período de desarrollo lastraron elementos como la historia, que resultaba muy simple y daba la sensación de estar inacabada, o los bugs que aparecían de cuando en cuando mientras jugábamos en nuestros ordenadores. Díaz-Bustamante reflexiona sobre ello: "Creo firmemente que *Blade* fue un gran juego. ¿Se pudieron hacer muchas cosas mejor? Seguro. Pero tened en cuenta que era el primer proyecto, al menos de esa envergadura, para todos los que estábamos allí. El resultado final fue muy bueno. Mucha de la gente que formaba el equipo tenía un gran potencial y aprendió mucho con el desarrollo del juego, como se ha visto luego". La mayor parte del grupo de personas que componía Rebel Act se repartió entre dos nuevas compañías: Digital Legends y Mercury Steam. Mientras que la primera centró sus desarrollos en plataformas móviles, la segunda logró trabajar ▶







» [PC] El caballero Sargon, un hombre organizado y disciplinado que debe escapar de su celda al comienzo de su nivel exclusivo.



» [Xbox] Captura del modelo del bárbaro en lo que iba a ser la versión Xbox, que habría recibido el título de *Ultimate Blade*.

con Konami, programando varias entregas de la mítica saga *Castlevania*. Tal y como dice el director ejecutivo de Blade, había mucho talento en aquel estudio.

Con todo, si tuviéramos que quedarnos con una única causa de la quiebra de Rebel Act tras el lanzamiento de *Blade*, nos quedaríamos con el rendimiento económico del juego al ser distribuido en Estados Unidos por Codemasters. Como ha quedado claro a estas alturas, la inversión realizada en el juego fue muy elevada, y aunque se vendió bien en España, no fue suficiente para cubrir gastos. En Rebel Act confiaban en que las ventas procedentes de Norteamérica resultaran más provechosas de lo que finalmente fueron. Díaz-Bustamante explica lo que ocurrió: "El juego fue número uno en muchos países europeos, pero el lanzamiento en Estados Unidos fue un fracaso. Se vendió el juego como un juego de lucha violento y fue un error. Blade fue catalogado como 'Mature' y eso provocó que no se pusiera a la venta en muchas cadenas y tiendas. Al final, acabó llegando únicamente al 30% del mercado".

Hoy día, y a pesar de que no saliera todo como se esperaba, Juan Díaz-Bustamante rememora todo aquello con una sonrisa. "Tengo muy buenos recuerdos. La ilusión del equipo, el día que nos visitaron los seguidores del foro de la web, el día del lanzamiento en España, las portadas en las revistas de videojuegos extranjeras...".

Una demostración de poder

Tras haber analizado el videojuego desde el punto de vista comercial, nos acercaremos a la parte más técnica de su desarrollo gracias a las palabras concedidas por José Raluy, uno de los programadores que pusieron su granito de arena para que el videojuego saliera adelante. Raluy fue uno de los componentes de Rebel Act que acabaron formando parte de Mercury Steam, participando en el desarrollo de las dos entregas de *Castlevania: Lords of Shadow*. "No sabes la ilusión que me hace leer sobre *Blade*, sobre todo después de tanto tiempo. ¡Espero que nos digan lo mismo de los *Castlevania* dentro de diez años o más!", comenta el programador al saber de nuestro interés por publicar el presente artículo y volver a sacar el título de Rebel Act a la palestra.

Raluy nos confesó que tardaron bastante tiempo en asimilar la complejidad del proyecto debido a la inexperiencia del equipo. "Aunque teníamos muchísimas ganas, estábamos un poco verdes en algunos aspectos. Ya nos hubiera gustado en aquel entonces saber lo que sabemos ahora. Según pasaba el tiempo, sobre todo a partir de las navidades de 1998, sí nos dimos cuenta de todo lo que nos quedaba. Logramos organizarnos algo mejor con la ayuda de Codemasters y de Xavi Carrillo, actual CEO en Digital Legends. Ambos jugaron un papel fundamental", comenta Raluy, que destaca el período navideño del 98 como el punto de inflexión más importante del proyecto.

El programador también quiso destacar el hito técnico alcanzado con *Blade*. El equipo consiguió implementar virguerías como la mecánica de fluidos, que lograba que la sangre de los enemigos se derramara por las escaleras del interior de fortalezas y castillos, o el ya comentado sistema de iluminación. "Había momentos en los que sabíamos que estábamos haciendo algo bastante grande. En mi caso, fue a raíz de una entrevista que le hicieron a John Carmack de id Software, en la cual decía que las sombras en tiempo real era algo que no se iba a ver en la generación actual de aquella época. Y allí, en Rebel Act, tenías al lado al jefe de programación, Ángel Cuñado, que lo había logrado sin darse más importancia. Ahí supe que teníamos algo importante de verdad entre manos". Con todo, Raluy también quiso mencionar que algunos elementos podían haberse mejorado, como el manejo del personaje. "Particularmente, me hubiera gustado que *Blade* hubiera tenido un

control más accesible en PC, ya que a mucha gente le costaba manejar el juego al principio... ¡aunque luego les encantaba!".

Finalmente, Raluy quiso hacer hincapié en lo satisfecho que quedó con el resultado obtenido, destacando el hecho de que portales web de videojuegos tan relevantes como Gamasutra lo nominaran como uno de los juegos más infravalorados de la historia. No seremos nosotros quien le quitemos la razón.



» [Xbox] Es una verdadera lástima que la versión mejorada de *Blade*, para la consola de Microsoft, jamás llegara a las tiendas.

Proyectos que no vieron la luz

La quiebra de Rebel Act provocó efectos colaterales de los que apenas se tuvo conocimiento en su día. Uno de los más relevantes afectaría directamente a *Ultimate Blade*, un proyecto que consistía en mejorar el videojuego original y portarlo a Xbox, la consola de Microsoft. Las mejoras iban encaminadas a simplificar el control para adaptarlo por completo al mando de la consola, así como potenciar el aspecto gráfico global utilizando una mayor cantidad de polígonos, los cuales llevarían texturas más detalladas que los de la versión PC.

Tatiana Delgado fue uno de los fichajes realizados por Rebel Act que engrosaron el equipo destinado a desarrollar *Ultimate Blade*, aunque inicialmente no fue contratada para dicho videojuego . "En realidad, yo entré como game designer en la recta final del desarrollo de *Blade*, para un proyecto en paralelo que no llegó a ver la luz. Se trataba de un juego de rol asimétrico donde uno de los jugadores podía ejercer de director de juego, mientras el resto jugaban con los personajes en la partida, un poco al estilo de *Neverwinter Nights* o *Vampire: the Masquerade - Redemption*. Cuando este juego se canceló, pasaron a mi equipo al de *Ultimate Blade* y se inició la contratación de nuevos diseñadores de niveles", comenta Delgado.

La diseñadora nos relató en qué puntos concretos pusieron el foco durante el desarrollo de la versión Xbox: "Lo que se quería conseguir con *Ultimate Blade* era, por un lado, mejorar la historia, dándole un poco más de coherencia y añadiendo varios finales. Por otro, añadir nuevas zonas en los niveles antiguos, y algún nivel completamente nuevo. Por lo tanto, no era un mero port a la consola, sino más bien una versión 1.5".

En los recuerdos de Delgado habitan las oficinas donde trabajó en Rebel Act, las cuales se encontraban pared con pared con la mítica sala de ensayos Ritmo y Compás: "había momentos que se escuchaban los ensayos de batería a todo trapo", apunta la diseñadora. Según Delgado, el proyecto fue parándose de manera gradual: "No ocurrió de un día para otro. Es cierto que el ambiente comenzó a ser bastante raro. Podías ver que la gente empezaba a hacer corrillos, de donde más adelante surgiría Mercury Steam. De pronto nos dijeron que había algunos problemas y que ese mes íbamos a tardar en cobrar. Pero no cobramos ni ese mes, ni los siguientes".

Ultimate Blade se vio fagocitado por aquella dinámica negativa. "Habíamos terminado varios niveles nuevos y estábamos con otros a medio hacer. Yo creo que le debían quedar unos tres o cuatro meses más de producción cuando todo acabó", apunta Delgado. Como puede verse en los sketches que acompañan al artículo, el proyecto tenía una pinta magnífica. Por desgracia, y al igual que la segunda parte de *Blade*, acabaría engrosando el limbo de los videojuegos inacabados.



"La música del misterio"

La banda sonora de *Blade* fue compuesta por Óscar Araujo, que años después nos regalaría dos obras maestras en forma de partituras para las dos entregas de *Castlevania: Lords of Shadow*. Las melodías de *Blade* no llegaban a tales niveles de excelencia, siendo la más recordada la que sonaba en la pantalla de selección de personaje. Aquella composición fue recuperada en 2015 por el equipo del programa televisivo Cuarto Milenio para dotar de contexto sonoro al vídeo de promoción de su exposición itinerante, y lo cierto es que le venía como anillo al dedo. Más curioso aún resulta comprobar cómo los acordes principales de dicha melodía fueron copiados en el corte Passions de la banda sonora de *Max Payne 2* (Remedy, 2003), compuesta por Kartsy Hattaka.

MÁS INFO EN
http://elpixeblogdepedja.com/2015/02/el-enigma-de-cuarto-milenio-blade-max-payne-2-y-oscar-araujo.html

La luna se teñirá de sangre

Blade: The Edge of Darkness merece ser considerado como uno de los baluartes más sólidos a la hora de repasar la historia del videojuego español. A pesar de sus errores, es un juego que puede presumir de valores suficientes como para ser considerado un clásico y, por qué no, un referente. De hecho, se rumorea que en From Software tomaron buena nota de sus mecánicas de cara a realizar su *Demon's Souls*. En cualquier caso, en Retro Gamer creemos haber disipado la duda inicial: el esfuerzo de Rebel Act mereció la pena.

GUÍA PARA EXPERTOS:

PINBALL

A menudo infravalorado, el pinball ha sido insuflado de nueva vida en formato videojuego, tanto cuando los creadores experimentan con el género como cuando simulan los clásicos. Exploramos lo mejor del mundo pinball con ayuda de los creadores de sus mejores títulos.



» [Apple II] *Raster Blaster* fue la primera aproximación creíble a un pinball en ordenador doméstico.

Para el no iniciado, alguien que juega a un pinball debe tener pinta de demente, rígido ante una mesa de cristal de luces parpadeantes y bolas de metal dándose trompazos en el interior, pero para los aficionados, el pinball es magia jugable. "Las primeras recreativas eran alucinantes, pero esencialmente eran pantallas de televisión. El pinball llevaba tus emociones a un nivel más elevado," dice Mark Cale, felizmente inmerso en el mundo de los videojuegos de pinball durante años gracias a su compañía System 3. "Además, muchos de los clásicos no envejecen: siguen siendo obras de arte años más tarde."

Cale no está solo en su amor por este género. El cocreador de *Pinball Dreams* Andreas Axelsson adora la honestidad del pinball: "Eres tú contra la bola, a diferencia de los videojuegos, donde te enfrentas a un algoritmo que puede modificar la dificultad según lo bien que juegues." Adrian Barritt, creador de *Pro Pinball*, dice que "la idea de intentar controlar el caos es muy atractiva," a lo que se suma el "increíble sonido y las respuestas visuales que se obtienen al conseguir bonus".

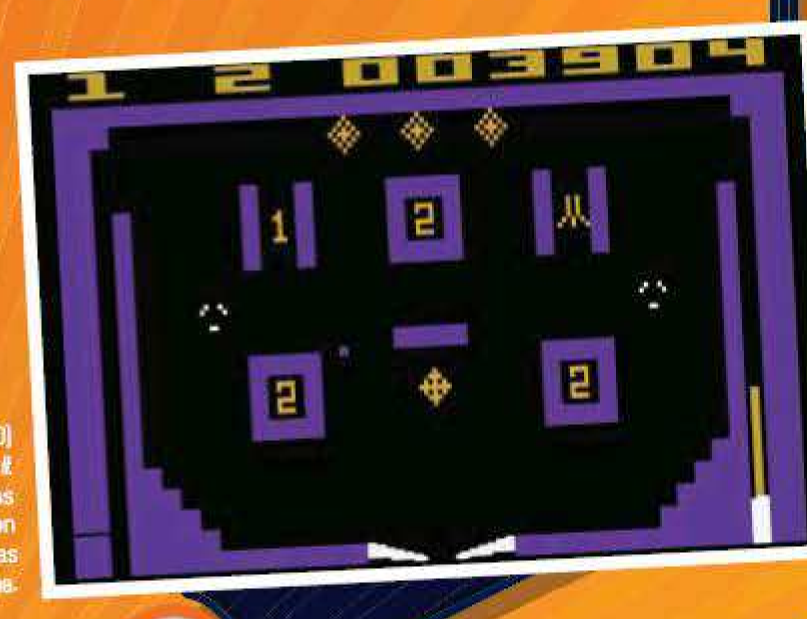
Además, las mesas modernas han ido mucho más allá de las esencias, a menudo aportando una profundidad de juego que no es obvia de forma inmediata. "Muchas mesas tienen reglas tremendamente profundas que cuesta un tiempo adivinar," explica Mike Lindsey, de los desarrolladores de *Pinball Arcade* FarSight Studios. "Puedes jugar durante meses y aún no conocerlas del todo. Y lo mejor es que siempre son diferentes." Segun Truls Bengtsson, cocreador de *Atomic Pinball*, esta profundidad, junto a un concepto sencillo (darle linternazos a una bola con flippers) da pie a una "tremenda diversión", y a "una excelente plataforma para desarrollar sistemas cada vez más complejos". Dice que"es fácil empezar con físicas sencillas (una superficie y una esfera) e ir complicándolo".

VUELTA A LAS RAÍCES

En los primeros videojuegos, las cosas eran básicas. Aunque la tecnología permitió a los pinballs físicos evolucionar hacia formatos más complejos y elaborados, a finales de los setenta y primeros ochenta las mesas de pinball ya tenían un aspecto fantástico. Por comparación, los primeros videojuegos de pinball estaban muy limitados por la tecnología del momento.

En las recreativas hubo alguna intentona como *Gee Bee*, mezcla de pinball y *Breakout* que seguimos recordando porque su creador concibió más tarde *Pac-Man*. En formato doméstico, la mayoría de los juegos eran igual de risibles, con títulos como *Video Pinball* proporcionando al jugador experiencias que ni eran buenos videojuegos ni se podían comparar a los pinballs reales.

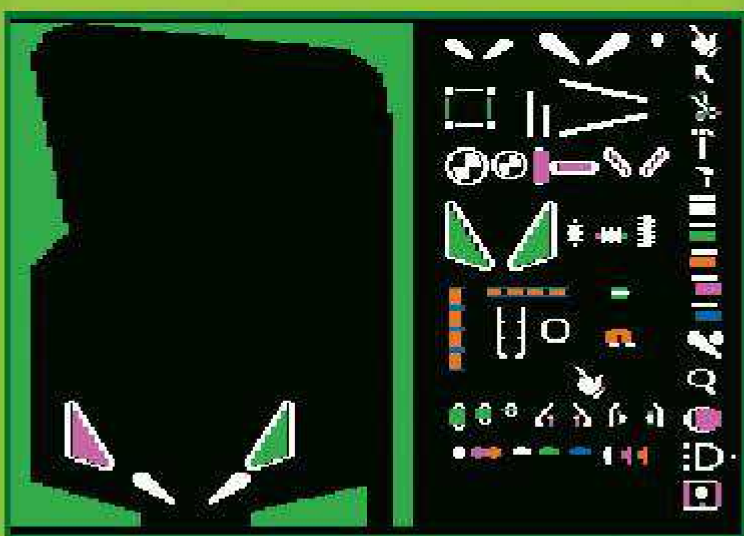
Las cosas cambiaron cuando Bill Budge decidió que iba a programar ▶



» [Atari 2600] *Arcade Pinball* como si hicieras un pinball con Lego y lo jugaras en la luna.

CONSTRUCTION TIME AGAIN

Mini-Cómo se hicieron Pinball Construction Set y Virtual Pinball



Después de terminar *Raster Blaster*, Bill Budge quería continuarlo con algo que no fuera "solo otro pinball o un clon". Dio con la idea de un set de construcción para que los jugadores hicieran sus propias mesas. "Me ayudó empezar con la simulación de pinball y las librerías que había escrito para *Raster Blaster*, pero mi esquema de mesa programado a mano no servía," recuerda Budge. Pasó gran cantidad de tiempo meditando acerca de cómo resolver problemas como "desapariciones de la bola, entre otras cosas que me habían dado dolores de cabeza en *Raster Blaster*", y revisando libros sobre gráficos de computador.

Algunos de los elementos que incluyó eran obvios (bolas, flippers y obstáculos), pero otros eran más estéticos, como el agarrador de bolas. "Y cada parte necesitaba un código propio para controlar su comportamiento," dice Budge. "El agarrador de bolas era complicado, porque complicaba el juego con múltiples bolas, lo que repercutía en todo el código."

Con algunos ejemplos creados para "mostrar lo que se podía hacer con el editor" y Budge percatándose de que "prefería trabajar en el programa que en las mesas", creó *Pinball Construction Set* para que fuera la conclusión de su etapa en los juegos de pinball: los jugadores podrían diseñar los suyos, y a él no le interesaba hacer más. Pero cuando trabajaba para EA pensó que sería divertido portar su set de construcción a Mega Drive. "Fue un rediseño completo, lo escribí en vacaciones mientras visitaba a la familia de mi mujer," recuerda Budge. "El hardware de Sega me permitió hacer una simulación mucho mejor y con gráficos más rápidos."

La consola también dejó espacio para divertidos elementos adicionales: "Hicimos que las herramientas fueran robóticas con animaciones sencillas, para que el jugador pudiera 'soldar' formas mientras construía. ¡¡Borrar cosas las hacía explotar!!" El grafista Nick Corea dio a las mesas apariencias orgánicas e industriales. "Fue incomprendido por la crítica, que lo comparó con otros juegos de pinball," se lamenta Budge. "Aún así, estoy muy orgulloso del resultado final."

> **"Fue un desafío lograr que el juego fuera divertido y que la bola no desapareciera de la mesa"**
> Bill Budge

un juego de pinball para Apple II. A pesar de que nunca había jugado a uno, sus compañeros en Apple estaban enganchados y le explicaron cómo hacerlo. "Había aprendido lenguaje ensamblador 6502 y cómo hacer gráficos en Apple II, y un pinball parecía ideal para explotar las posibilidades de la máquina," explica. "Gráficamente no presentaba grandes desafíos y la física se podía emular con facilidad."

Inspirado en la mesa de Williams *Firepower*, *Raster Blaster* consiguió una gran aceptación crítica. Pero hacerlo funcionar fue toda una batalla. "La parte más dura fue la detección de colisiones y la respuesta. Generé una base de datos que representaba el tablero. Por cada línea de píxeles en la pantalla, tenía una lista de posiciones con las que la bola chocaba y su material y rotación relativa con respecto al eje X," recuerda Budge. "La detección de colisiones implicaba a la posición de la pelota, desde donde se buscaban muros cercanos. Fue un desafío hacer que el juego fuera divertido y evitar que la bola desapareciera o se quedara pegada a un muro. ¡Mi esquema de una mesa programado a mano supuso la mitad de trabajo para el juego!"



VIAJE EN EL TIEMPO

La continuación, *Pinball Construction Set*, era un título igual de convencional, pero ese deseo de generar una simulación comparable a las mesas de pinball reales llega hasta el presente. Los ochenta también dieron pie a las primeras experimentaciones con el género. Por ejemplo, el temprano *Slamball* en C64, que no muestra la mesa completa, sino que la bola es seguida por distintas etapas de la mesa con un suave scroll, dando pie a un juego que es tanto un plataformas como un pinball. Más sofisticado, el *Time Scanner* de Sega usaba rampas y túneles para intercambiar la bola entre varias mesas. Siendo una recreativa, los gráficos recibieron un impulso notable que influyeron en juegos sucesivos.

A finales de los ochenta y principios de los noventa llegaron los videojuegos de pinball más recordados por los aficionados. Deaparecen las sobrias y sencillas mesas de 8 bits y llegan



» [Mega Drive] Bajo el nombre de *Devil Crash MD*, esta conversión de Technosoft fue impresionante.





» [iOS] *Pinball Dreams*, reformulado para iOS, elimina el scroll y alterna distintos modos gráficos.

campos de juego mucho más sofisticados. En *Alien Crush*, un juego de imaginería inspirada en *Alien*, la bola se usa para liquidar hordas de monstruosidades que recuerdan a las horribles creaciones de H.R. Giger. El ritmo recuerda al de un shooter y visualmente no se parece en nada a una mesa real. Incluso algunos ports sucumbieron a esta mentalidad: la conversión a NES de *Pin Bot*, quizás no muy sabiamente, incluyó blancos móviles en las mesas originales... ¡para ira de los puristas!

Para Barritt, la precisión y las rutas disparatadas tienen el mismo valor, pero admite que es clave "centrarse en la calidad antes que en la cantidad". Axelsson siempre lo tuvo en mente cuando trabajaba en *Pinball Dreams*, hoy recordado como un clásico de Amiga. "Nuestro objetivo era que las físicas fueran tan similares como las de una mesa real como fuera posible. De hecho, no hicimos nada más hasta que las físicas nos gustaron," afirma, añadiendo que el primer prototipo era simplemente un flipper y una bola en un bol monocromo y en una sola pantalla. Cuando se pusieron a trabajar en los temas para el juego, la regla era pensar en cosas de las que se pudieran construir versiones mecánicas. "Nuestra inspiración eran los videojuegos que ya existían y las mesas reales. Pensamos que los primeros podían mejorarse enormemente, y nos gustaba la idea de poder jugar a las segundas gratis todo el día," bromea Axelsson. Gracias a la potencia del Amiga, podías "autoengañarte pensando que era casi como una mesa real", y añadieron algo de 'ruido' al sistema para asegurarse de que no había dos partidas iguales. Pronto llegaron las secuelas, y *Pinball Fantasies* se convirtió en un "hito para los pinballs en 2D", según Barritt, y también en una inspiración cuando decidieron saltar a las 3D.

ALGO DE PC

Pero el pinball en 2D no estaba del todo muerto. En PC, James Schmaltz buscaba un nuevo juego que programar y pensó en la simulación de pinball. "*Pinball Fantasies* y *Eightball Deluxe* fueron una inspiración. Intenté hacer un juego realista, pero más divertido que frustrante," dice Schmaltz de lo que acabaría siendo *Epic Pinball*. La novedad del juego estaba en el modelo shareware: la primera mesa era gratis.

El resto de las mesas no seguían un método de diseño particular: "Se me ocurría una idea y la implementaba. Básicamente lo hacía para mí y según lo que a mí me gustaba, y siempre intentando hacer algo distinto." ▶

TIEMPO DE PINBALL

1700s En mesas de billar más estrechas, los jugadores disparan a blancos: se conoce como bagatelle.

1871 El inventor Montague Redgrave patenta el lanzabolas, imprescindible en los pinball.

1933 Las luces eléctricas y los bumbers activos llegan y el pinball moderno toma forma.

1947 *Humpty Dumpty* de Gottlieb incluye flippers controlados por el jugador. Las posibilidades crecen.

1975 *The Spirit of '76* llega y con él, la primera mesa controlada por microprocesador.

1978 *Video Pinball* lleva el pinball al mercado doméstico. Después es convertido a Atari 2600.

1978 *Gee Bee* (y después *Cutie Q*) hace que Namco mezcle mecánicas de pinball y *Breakout*.

1981 *Raster Blaster* de Bill Budge llega para Apple II y se convierte en un hito de los pinballs domésticos.

1982 El reinado de *Raster Blaster* se complica con la llegada de *David's Midnight Magic*.

1983 *Pinball Construction Set* de Budge permite a los jugadores construir sus propias mesas.

1984 *Slamball* para Atari 800 y C64 expande el pinball más allá de una pantalla. Llega el scroll.

1987 *Time Scanner* de Sega incluye rampas y pasadizos para moverse entre múltiples mesas.

1988 *Alien Crush* fusiona el pinball con mesas influidas por Giger y repulsivos blancos móviles.

1990 Un port de la mesa de *Pin Bot* llega a NES, con nuevos peligros y enemigos.

1992 *Pinball Dreams* es lanzado a Amiga y aclamado por la crítica con sus cuatro grandes mesas.

1993 El shareware *Epic Pinball* hace vibrar a los usuarios de PC con una docena de mesas muy distintas.

1993 Sonic se convierte brevemente en un pinball para vencer al Doctor Robotnik.

1996 Llega a la web la serie *Pro Pinball*, de cuatro entregas, cada una con una detalladísima mesa.

1999 Buscando a los fans de los pinballs y coleccionistas de cartas, llega a GBC *Pokémon Pinball*.

2000 El motor freeware *Visual Pinball* para simular mesas clásicas llega a los ordenadores.

2002 *Pinball Of The Dead* en GBA propone una extravagante mezcla de pinball y zombis.

2004 *Gottlieb Collection* de FarSight tantea la temperatura para el posterior *The Pinball Arcade*.

2005 *Metroid Prime Pinball* sigue sumando elementos: saltos de muros y armamento pesado.

2007 Zen lleva el pinball a Xbox 360 con *Pinball FX*. Pronto empiezan a llegar licencias.

2008 *Zen Pinball* arranca este año, y progresivamente va lanzando mesas más complejas.

2009 *Wild West* de Gameprom demuestra que el pinball vive un auténtico renacimiento.

2012 *The Pinball Arcade* empieza su ambicioso proyecto de adaptar docenas de mesas reales.

2016 *Ink* se replantea los pinballs en iOS, con una serie de mesas-puzle y algo de arte abstracto.

VIDEOJUEGOS ESENCIALES DE PINBALL



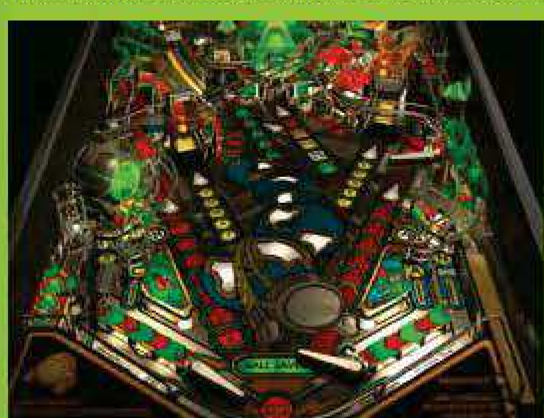
DEVIL'S CRUSH
PC ENGINE/MEGA DRIVE, 1990

■ La segunda entrega de la serie *Crush Pinball*, *Devil's Crush*, lanza bolas por mesas con scroll infestadas de esqueletos y demonios. Aunque tiene los controles estándar de un pinball, así como todos los elementos esperables, *Devil's Crush* posee un espíritu arcade que convierte el juego en algo más similar a un shooter con blancos móviles.



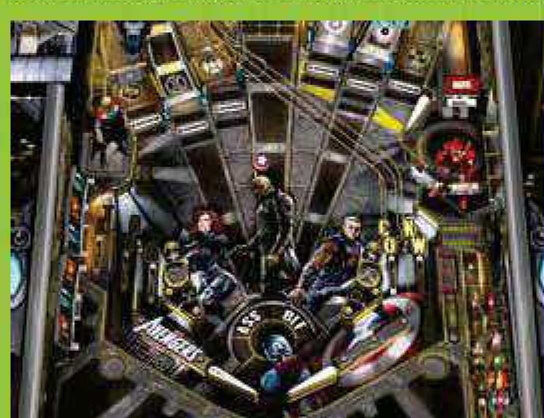
SLAM TILT
AMIGA/WINDOWS PC, 1996

■ Cualquiera de las primeras entradas en la serie de DICE de pinball (*Pinball Dreams*, *Pinball Fantasies*, *Pinball Illusions*) vale la pena, pero es *Slam Tilt* el que puede considerarse la cima de todos sus juegos de pinball 2D de estilo clásico. Como sus precedentes, las mesas tienen varias pantallas de alto, un suave scroll para seguir la bola y una gran variedad de temas.



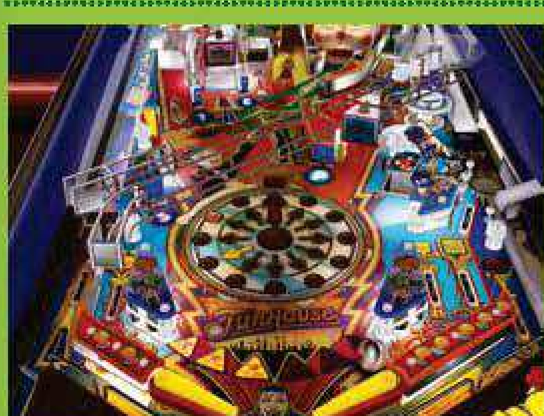
PRO PINBALL: TIMESHOCK!
VARIOS, 1997

■ La serie *Pro Pinball* presume de algunas de las mesas en 3D más realistas jamás creadas para PC. *Timeshock!* es recordada como una de las mejores entregas, con un equilibrio casi perfecto entre gráficos espectaculares, reglas inteligentes y mecánica frenética. Por suerte, ahora está disponible para Android e iOS en formato remasterizado.



ZEN PINBALL
VARIOS, 2008

■ Con una visión hiperrealista del pinball, *Zen Pinball* aúna físicas perfectas con una gigantesca selección de mesas que cobran vida de formas únicas y muy interesantes. En las excelentes mesas de *Star Wars*, por ejemplo, presenciarás un combate con sables láser. En las múltiples inspiradas en personajes Marvel vivirás aventuras propias de los comics.



PINBALL ARCADE
VARIOS, 2012

■ En vez de aportar tablas únicas o con aditivos solo imaginables en un videojuego, *Pinball Arcade* camina por otros derroteros, simulando mesas reales y cobrando unos pocos dólares por partidas infinitas en clásicos analógicos del género como *The Addams Family*, *Black Knight*, *Ripley's Believe It or Not!*, *Star Trek: The Next Generation* y muchas más.

Pero a pesar de que la potencia de las máquinas se había incrementado muchísimo desde los días de Bill Budge, Schmaltz nos cuenta que los problemas eran los mismos: "El principal desafío era que la bola rebotara de forma realista. No había tanta potencia para programarla, y había que recurrir a trucos con la física y a ecuaciones que tenían muy poco que ver con las físicas reales."

Pronto los juegos en 2D se quedaron anticuados, y la mayoría de los ejemplos en ese formato acabaron siendo minijuegos dentro de arcades, como el memorable *Sonic Spinball*, con el puercoespín azul convirtiéndose en una bola de pelo que rebotaba por las paredes de las fortalezas del Doctor Robotnik, sospechosamente parecidas a mesas de pinball. Por lo demás, la búsqueda del realismo llevó a puntos de vista tridimensionales y cambios en la forma de enfocar las mesas. Cuando Axelsson rehizo *Pinball Dreams* en 3D con *True Pinball*, descubrió fallos de diseño: "A veces era complicado que las cosas encajaran cuando iban más allá



» [iOS] Los nuevos juegos de pinball, como *Inks*, arrancan del concepto clásico para llevarlo en nuevas direcciones.

de las 2D, y había que mover rampas porque ya no funcionaban. También había que actualizar las físicas." Ahora se trataba de diseñar lo que realmente se pudiera construir. Pero asegura que las 3D fueron un claro impulso para el género: "Con una perspectiva inclinada de la tabla no tienes que hacer demasiado scroll y obtienes una mejor perspectiva general, sobre todo en las multi-bolas. También refuerza la naturaleza mecánica del pinball, más que una perspectiva cenital."




[DOS] *Pinball Fantasies* mejoró aún más con *Pinball Dreams*, inspirando a una generación de creadores.

GO PRO

Como se ha dicho, Barritt estaba inspirado por *Pinball Dreams*, pero determinado a "crear la simulación 3D más realista posible," incluyendo gráficos, físicas y reglas. Reconoce que *Pro Pinball* fue quizás el primer juego que realmente lo consiguió, a pesar de la queja habitual de que "el hardware era limitado por entonces". El equipo usaba trucos para que el juego corriera en PCs no muy potentes, y cogía la música directamente del CD, para que no interfiriera con el hardware. Esto dejaba espacio para refinar e implementar las físicas. "Queríamos imitar las sensaciones que transmitía una mesa Williams, cómo se dobla un flipper cuando está pulsado, y cómo se comporta cuando vuelve al reposo, permitiendo al jugador controlar las bolas," dice.

No se hizo ningún esfuerzo en que el juego fuera especialmente accesible (en vez de eso, *Pro Pinball* intentó, sobre todo, ser realista, con solo una mesa por lanzamiento), esperando que el publico hardcore existiera y agradeciera el desafío: "Entonces (y ahora, con las remasterizaciones portátiles) *Pro Pinball* se dirigía a quienes buscaban una experiencia de simulación. La serie rinde homenaje a la belleza e inventiva de las máquinas de pinball reales."

En los años siguientes, las distintas tendencias dentro del mundo del pinball se fueron distanciando aún más. En sistemas portátiles, evolucionaron (teniendo en cuenta el salto técnico frente a los cada vez más sofisticados ordenadores) hacia juegos ultra-accesibles, a menudo protagonizados por personajes conocidos. Los compradores más impulsivos no necesariamente estaban atraídos por la idea del pinball, sino por un nuevo juego de *Pokémon, House Of The Dead, Kirby, Metroid* o *Pac-Man*. En PC, los pinballs se dirigían a los jugadores hardcore, como demuestran títulos como *Visual Pinball*, un sistema para Windows que es parte simulador, parte editor.

> **"Pro Pinball se dirigía sobre todo a quienes buscaban una experiencia de simulación"**
> Adrian Barritt

En una entrevista con Noah Fentz en VPForums.org, el creador Randy Davis reveló que *Visual Pinball* nació de trastear con Microsoft Office Web Components, que describió como "controles ActiveX diseñados para desarrolladores para poner en sus propias apps, con interfaces COM que permiten comunicarse entre ellos y con otros componentes". Y añadió que "un cierto porcentaje de mi cerebro quiere transformarlo todo en un juego". Davis dijo que "los controles ActiveX eran objetos independientes pero que se podían comunicar entre ellos, como en un pinball, donde tienes interruptores y luces aislados pero que se pueden comunicar, y tiene lógica que lo hagan". Por ello, *Visual Pinball* es esencialmente "un montón de objetos ActiveX que hablan entre sí vía VBScript, con una elegante capa de presentación 3D".

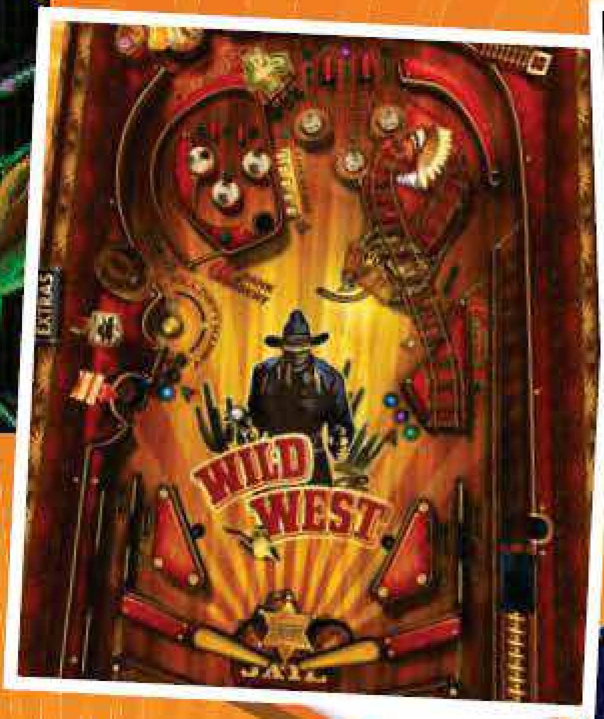
El sistema se difundió mucho más rápido de lo que esperaban: la primera mesa llegó un par de horas después del lanzamiento inicial. Desde entonces, una vibrante comunidad y la integración con Visual PinMAME ha permitido que *Visual Pinball* replique tanto mesas creadas por los usuarios como emulaciones de mesas reales con cierto grado de autenticidad, lo que ha llevado a la creación de muebles con *Visual Pinball* dentro. "Creo que es estupendo: es volver al pinball físico," contaba Davis.

RENACIMIENTO

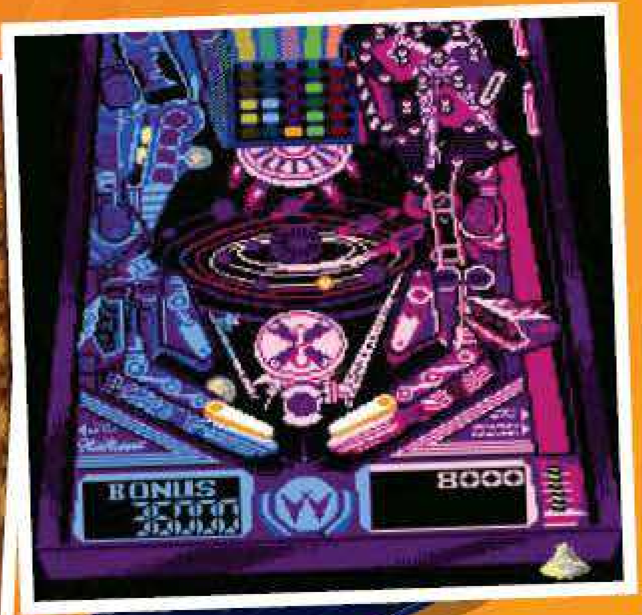
Dado el acercamiento de *Visual Pinball* hacia los controladores físicos, es curioso contemplar el reciente renacimiento de los videojuegos de pinball en pantallas táctiles: iPhone, iPad y, eventualmente, Android, han traído una bienvenida diversidad.

En parte, se debe a que las pantallas táctiles estan orientadas de ▶


» [Mega Drive] Sonic en *Spinball* se deja golpear por los flippers. Todo por derrotar a su némesis.



» [iOS] *Wild West* de Gameprom nació aunque sus desarrolladores no tenían experiencia con los pinballs.



VOLTEANDO LAS MESAS

Las diferencias entre los juegos de pinball y los pinballs reales.



PAUSAR EL JUEGO

Puede sonar obvio, pero no hay botón de pausa en la vida real (por desgracia), aunque sí en muchos juegos de pinball. Eso quiere decir que si los brazos comienzan a resentirse tras una sesión maratoniana, puedes pausar y estirar músculos un rato.

MESAS MÚLTIPLES

Seguro que algún genio es capaz de construir una locura comparable a *Time Scanner* y sus mesas últiples, pero sería imposible de jugar y una pesadilla de ubicar. Y por eso sigues jugando a mesas sencillas en la vida real.

STOMPY FIGURES

Zen Pinball en particular tiene debilidad por los personajes animados haciendo perrerías por las mesas. Quizás sea posible hacer cosas similares en las mesas reales en el futuro, pero bueno: al menos tenemos pinablls con partes móviles.

BLANCOS MÓVILES ESTILO SPACE INVADERS

Las mecánicas de una mesa real imponen una serie de limitaciones en las dianas. En los videojuegos, el cielo es el límite: incluso en juegos muy primitivos había alienígenes que se lanzaban en picado a la bomba, como salidos de *Galaxian*.



DISEÑO VISUAL EXTRAÑO

En un ordenador puedes hacer que un pinball tenga literalmente cualquier aspecto, como demuestran las manchas de pintura de *Inks*, o Sonic transformándose en una bola. ¡Prueba a poner a un puercoespín pintado de azul en una mesa real!

▶ forma natural como un pinball, lo que evita tener que diseñar las mesas en panorámico con el consiguiente y molesto scroll. Pero la relativa apertura y ubicuidad de las plataformas también han hecho maravillas por los creadores.

Zen Pinball y *The Pinball Arcade* son los juegos de pinball para móvil más prolíficos. El primero es hiperrealista y usa elementos dinámicos, interactivos y animados; el segundo recrea mesas reales en formato virtual. Mel Kirk, de Zen, advierte que *Zen Pinball* nació del deseo de "crear una auténtica experiencia pinball," porque a mediados de los noventa "el pinball estaba un poco muerto, y queríamos revivirlo".

El jefe del estudio Viktor Gyorei explica que las primeras mesas de Zen "fueron creadas para poder ser fabricadas en el mundo real, con ese sabor a la vieja escuela". Pero añade que los videojuegos de pinball no son solo pinballs... también son videojuegos. El equipo empezó a experimentar con elementos que no aparecen en las máquinas reales "para estrechar la distancia entre los pinballs retro y los videojuegos actuales". La respuesta positiva llevó a más adiciones, como las licencias: "¡Es mucho más divertido ver y controlar personajes en 3D que tener blancos rígidos 'de cartón'!"

Pinball Arcade también arrancó de una fuerte pasión por el pinball. Mike Lindsey destaca que los primeros jugadores eran magos del pinball, que intentaban exprimir el mayor tiempo de juego posible con una sola moneda. Casi la antítesis de Zen, *Pinball Arcade* sigue intentando recrear la magia de antaño de la forma más detallada posible. "Compramos y desarmamos una mesa real, tomamos imágenes en alta resolución del campo de juego sin elementos adicionales y modelamos las rampas y obstáculos en 3D," explica Lindsey. "Nuestros expertos en emulación se aseguran de que la ROM original controla cada aspecto de la mesa virtual, tal y como hace en su contrapartida física. Todos los sonidos son extraídos e integrados para que la ROM pueda recurrir a ellos cuando lo necesite. Entonces rearmamos la mesa y jugamos a ambas versiones para afinar las físicas y aseguramos de que las reglas son lo más parecido posible a las originales."

NUEVA GENERACIÓN

Los desarrolladores independientes también se han dejado contagiar por la fiebre del pinball. Sergey



¿QUÉ HACE GRANDE A UN PINBALL?

ANDREAS AXELSSON (PINBALL DREAMS)
■ "Un buen videojuego de pinball tiene que tener buenas físicas. Es el núcleo del juego. Sin eso, solo es una pálida sombra de la realidad".

JAMES SCHMALTZ (EPIC PINBALL)
■ "Necesita que haya muchas cosas que hacer en la mesa. Las reglas tienen que ser sencillas de deducir. Y los blancos tienen que ser razonablemente fáciles."

BILL BUDGE (RASTER BLASTER)
■ "Un videojuego de pinball debe llevar un paso más allá todo lo que pueda hacer un pinball normal, como animar la mesa o tener físicas imposibles en la vida real."

TRULS BENGTSSON (ATOMIC PINBALL)
■ "Debe usar luces y sonidos para indicar al jugador qué hacer y cuándo, especialmente si la pantalla de juego es reducida y se carece del espacio de una mesa real."

LUKE WHITTAKER (INKS)
■ "Tiene que ser bonito, y no necesariamente realista. La inspiración visual puede venir de artistas ajenos al mundo del pinball como Jackson Pollock o Bridget Riley."

» [PC] Zen Studios hace mesas licenciadas. Esta está basada en *Aliens*.



"Jugar un videojuego de pinball en un iPad es una experiencia superior a hacerlo en consola o PC"
Truls Bengtsson

Volskiy recuerda cuando estuvo en la Gameprom. El desarrollador ucraniano quería crear algo realista aunque su equipo nunca había jugado a un pinball de verdad. "Queríamos los mejores gráficos y montones de detalles en las mesas. Pero cuando usamos físicas reales el juego era demasiado difícil, así que redujimos el ángulo de los flippers, dejando que los jugadores duraran más y exploraran las mesas."

Por el contrario, Mikael Peterson, de *Atomic Pinball*, "está enamorado de las viejas mesas físicas", e intentó hacer una nueva, "con una historia original, flirteando con la nostalgia, pero usando gráficos modernos". Truls coincide en que "jugar al pinball en un iPad es mejor que en una consola o en un PC," aunque bromea diciendo que sería mejor si la pantalla del iPad midiera "metro y medio de largo".

Otros desarrolladores continúan trasteando con las mecánicas del pinball. El reciente lanzamiento de iOS *Inks* convierte el pinball en un puzle. En cada mesa hay que acertar blancos con la menor cantidad posible de bolas, creando abstractos y bellos lienzos con pintura según la bola rueda por los escenarios. "Queríamos capturar la idea de dominar una mecánica sencilla, que es la base del pinball," dice Luke Whittaker del juego de su equipo. "Pero también está la belleza de las mesas, especialmente las de los cincuenta y sesenta, que eran más visuales, más sencillas en su estética que las modernas, antes de que el Photoshop y el aerógrafo las tomaran al asalto".

Al haber destilado la esencia del pinball y haber hecho accesible su mecánica esencial en vez de multiplicar la dificultad para los fans hardcore, es posible que *Inks* haya abierto el pinball a una nueva generación. En un futuro, Whittaker espera que otros desarrolladores encuentren formas de innovar en las mecánicas del pinball, probando cosas nuevas en vez de quedarse en lo ya probado y testeado.

Lo que tiene que llegar está por verse, pero una cosa es segura: gracias a los videojuegos, el pinball está aquí para quedarse. Para Mark Cale, esto es casi una validación: "Mucha gente disfruta ahora de experiencias casuales con los videojuegos, y una bola que hay que mantener en juego mientras se anotan puntos es algo que cualquiera puede jugar si tiene cinco minutos libres.". Mel Kirk hace otra apuesta de futuro: cree que "las líneas entre el pinball digital y el físico seguirán borrándose. La realidad virtual acabará ofreciéndonos un nivel de inmersión que nos hará creer que estamos jugando a mesas reales de nuevo." *



» [Varios] *Pinball Arcade* permite que los viejos pinballs sigan vivos, recreados en videojuegos.





SUPER SMA



El juego en el que Luigi se venga por haber vivido tantos años a la sombra de Mario y en el que Captain Falcon lucha con una horda de Yoshis. Luke Albigés recuerda cómo pasó de ser un juego para reuniones sociales a fenómeno de la competición de videojuegos



» [N64] Es divertido cargar y machacar con tus mejores movimientos, pero es mejor táctica quedarte a un lado y que los otros se desgasten.

ASH BROS.



Todos los juegos de lucha, y en especial *Smash Bros.*, se basan en demostrar quién es el más fuerte. Es el clásico "éste es mi primo, el de Zumosol" y remite a esas riñas en el patio del colegio sobre si en una pelea ganaría Batman o Spiderman. Pero también es un homenaje, la demostración palpable de que Nintendo es capaz de sacar dinero con todas esos personajes que forman parte de nuestra memoria colectiva. Y también es uno de los juegos competitivos de lucha más populares; en el campeonato más importante del mundo, el Evo 2016, fue el segundo con más jugadores (contando todos los juegos de la serie desde *Melee*) y sólo estuvo por detrás de *Street Fighter V.* Cuesta recordar lo sencillo que era el juego en sus orígenes.

Cuando enciendes el juego de Wii U aparece una cantidad enorme de opciones. Esos interminables menús o la pantalla de elección de personajes que no para de crecer... siempre tienes la sensación de que aún te quedan cosas por descubrir. El juego original era muy diferente, con sus ocho jugadores básicos y unos pocos modos de juego. Pero no es justo compararlos, porque es un modelo que se repite en todas las series de lucha. El catálogo de *Street Fighter* ha pasado de ocho en *Street Fighter* a 44 en *Ultra Street Fighter IV*, los 17 de *X-Men Vs. Street Fighter* pasan a ser 56 en *Marvel Vs. Capcom 2*, y *Mortal Kombat* tenía sólo siete luchadores en sus orígenes.... en comparación, el catálogo de 12 luchadores en total de *Smash* (incluyendo los cuatro bloqueados inicialmente) está muy bien.

Lo que es mejor aún, no hay ningún personaje de relleno en la lista. Excepto Luigi (que juega,

LAS SECUELAS

…y los incorporaciones de cada una



SUPER SMASH BROS. MELEE

GAMECUBE, 2001

■ Para muchos es el mejor de la serie y todavía hoy día se juega de forma competitiva. *Melee* duplicó el número de personajes del primer juego y lo petó con nuevos modos, opciones, escenarios y referencias. Un control refinado permite algunas técnicas complejas que hacen que alucines cuando ves a alguien que sabe jugar. Quien piense que *Smash* es un machaca botones debería ver algunos partidos profesionales para ver cómo es de verdad el juego.

REFUERZOS

Bowser [Mario]
Dr. Mario [Mario]
Falco [Star Fox]
Ganondorf [Zelda]
Ice Climbers [Ice Climber]
Marth [Fire Emblem]
Mewtwo [Pokémon]
Mr. Game And Watch [Game And Watch]
Peach [Mario]
Pichu [Pokémon]
Roy [Fire Emblem]
Sheik [Zelda]
Young Link [Zelda]
Zelda [Zelda]



SUPER SMASH BROS. BRAWL

WII, 2008

■ Además varias toneladas de contenido nuevo, *Brawl* trajo consigo la característica más polémica de *Smash*: el tropiezo, con el que los personajes tenían una pequeña probabilidad de caer cuando empezaban a correr, lo que añadía un factor aleatorio innecesario. Buscaba que el juego fuera más técnico, pero lo que hizo el mundo competitivo profesional fue limitarse a la lucha cuerpo a cuerpo y no arriesgarse a perder un partido crucial por un tropezón.

REFUERZOS

Diddy Kong [Donkey Kong]
Ike [Fire Emblem]
Rey Dedede [Kirby]
Lucario [Pokémon]
Lucas [Mother]
Meta Knight [Kirby]
Olimar [Pikmin]
Pit [Kid Icarus]
Entrenador [Pokémon]
R.O.B. [Nintendo]
Snake [Metal Gear]
Sonic [Sonic]
Toon Link [Zelda]
Wario [Mario]
Wolf [Star Fox]
Samus Zero [Metroid]



SUPER SMASH BROS. PARA 3DS

3DS, 2014

■ El contenido de esta pareja de juegos es muy parecido. La versión portátil va un poco por delante de su compañera de sobremesa. En el modo Smashventura los jugadores exploran un nivel para encontrar potenciadores y al final se enfrentan a un combate en el que se decide cómo se repartirán los potenciadores que se han ido encontrando.



SUPER SMASH BROS. PARA WII U

WII U, 2014

■ Salió un mes después del de la consola portátil. El juego de tablero de Mundo Smash, el caótico modo para ocho jugadores, los Eventos, los Retos a la Carta y la libertad de Constructor de Escenarios son exclusivos de la versión de la consola de sobremesa. También hay personajes descargables por un tubo, como Ryu o Cloud, de *FFVII*.

REFUERZOS

Bayonetta [Bayonetta]
Bowser Jr. [Mario]
Cloud [Final Fantasy]
Corrin [Fire Emblem]
Pit Sombrío [Kid Icarus]
Duck Hunt [Duck Hunt]
Greninja [Pokémon]
Little Mac [Punch-Out!!]
Lucina [Fire Emblem]
Mega Man [Mega Man]
Luchadores Mii [Nintendo]
Pac-Man [Pac-Man]
Palutena [Fire Emblem]
Robin [Fire Emblem]
Rosalina & Destello [Mario]
Ryu [Street Fighter]
Shulk [Xenoblade]
Villager [Animal Crossing]
Entrenadora Wii Fit [Wii Fit]



▶ como cabía esperar, prácticamente igual que Mario), cada personaje tiene un estilo diferente de combatir. En un extremo del espectro se encuentra Donkey Kong, una opción de peso y contundente para los que no se andan con tonterías a la hora de hacer daño, y en el extremo contrario está Fox, que se basa en hacer poco daño pero de forma continuada mientras se mueve a toda velocidad. Hay personajes ágiles que se recuperan rápido, otros que combaten mejor a distancia, otros para luchar cuerpo a cuerpo, y toda la gama intermedia. Esto también se puede aplicar a los escenarios, que están pensados para transmitir sensaciones que recuerden a la serie a la que representan, como los peligros del escenario del Sector Z, con naves y Airwings que te atacan. En él es tan importante luchar como decidir con quién luchas. O el escenario de Kirby, que tiene la mejor música; teniendo en cuenta que Campo de Batalla y Destino Final sólo están disponibles para un jugador, Dreamland es, con diferencia, el mejor escenario para disfrutar de un buen combate.

La verdadera diversión procede de la versatilidad del juego, del hecho de que te permite jugar como quieras. Hay objetos que aparecen en el escenario o caen periódicamente para darle vidilla a la partida, y se puede personalizar su naturaleza y la frecuencia de aparición. Igual que los escenarios y las estrellas, la mayoría de estos objetos son guiños a juegos clásicos de Nintendo, un concepto que llevarán más lejos aún los Trofeos de Asistencia de los juegos posteriores, con cameos de los personajes más conocidos y que van desde Poké Balls que liberan monstruos aleatorios al martillo con el que Mario desbarataba los planes de Donkey Kong cuando el fontanero todavía se llamaba Jumpman. Los amantes del caos pueden subir la tasa de aparición para garantizar risas continuas y los puristas tal vez prefieran prescindir totalmente de ellos y cambiar totalmente el enfoque del juego y conseguir que sea un juego de lucha total en lugar de un *party game*.

El combate en sí es innovador porque no existen



» [N64] Con todos los personajes que tiene Nintendo, ¿por qué el jefe final es una mano gigante?



» [N64] Aunque algunos modos consisten simplemente en luchar, vienen muy bien para conocer las posibilidades de cada personaje.



» [N64] En la lucha por equipos es importante estar pendiente del compañero, porque los objetos también le afectan a él.

las tradicionales barras de salud. En su lugar, aparece registrado el daño acumulado por cada personaje en la parte inferior de la pantalla; cuanto más alto es este número, más daño le causan los golpes. Y así llegamos al verdadero objetivo del juego, que es lanzar a los oponentes fuera del escenario. Vale hacerlo por cualquier lado de la pantalla, pero hay que tener en cuenta en qué escenario estás y de qué personaje se trata para hacerlo de una manera u otra. A los personajes que tengan un ataque potente les suele funcionar lo de arrollar a los enemigos en la parte inferior de la pantalla. También se puede usar el propio escenario en algunos casos, como el ácido que sube en el de Metroid y daña a los jugadores.

Cuanto más alto sea tu porcentaje, más probabilidad tienes de que te lancen fuera volando incluso con un ataque normalito. Un ataque smash potente y lanzado en el momento justo puede acabar contigo si estás al 50 por ciento, y a partir del 100 debes tener mucho cuidado. Si llegas al daño máximo de 999 una ligera brisa puede acabar contigo. Las partidas se juegan a tiempo (y los KOs y las muertes se cuentan cuando se acabe el tiempo que se haya establecido) o a vidas, y cuando un luchador agota las suyas se termina la partida. Es una delicia volver a una pelea con el cero por ciento después de que te hayan lanzando fuera, sobre todo cuando has estado un rato temiendo que llegase el inevitable KO, porque te da la oportunidad de ser un poco más agresivo con los ataques y también de vengarte de quien hubiese pensado que no te merecías estar más tiempo en la pantalla.

Para ser un juego que tiene sólo dos botones de ataque, llega a un nivel de profundidad sorprendente y el combate es de alto octanaje. El botón B sirve para movimientos especiales y, cuando se combina con alguna dirección del stick, activa uno de los tres ataques característicos del personaje. En el primer juego, de N64, sólo estaban los especiales de arriba, abajo y neutrales, pero *Melee* añadió una cuarta dirección para izquierda y derecha. El título incorporó un uso innovador del stick analógico, que se movía en una dirección u otra para conseguir distintos efectos, como correr y no andar o combinarlo con el ataque normal del botón A para conseguir un potente ataque Smash, que normalmente era la mejor manera de llevar al oponente al abismo que se abre más allá de la pantalla. Al principio se hace algo raro y casi parece que no funciona. Pero como con cualquier otro juego que utiliza bien el analógico, aprendes a manejarlo bien y llega un momento en el que consigues hacer exactamente el movimiento que querías lograr, y de forma casi instintiva, sin pensarlo. No sólo el juego forma parte de torneos del más alto nivel, junto a juegos como *Street Fighter* o *Tekken*, sino que las cifras de participantes y espectadores hablan ▶

LUCHA DE RIVALES

Algunos de los muchos pretendientes al trono de Nintendo



DREAMMIX TV WORLD FIGHTERS

GC/PS2, 2003

■ El éxito de Nintendo con *Smash* se debió a que incluía grandes franquicias que estaban bajo su tutela. Este brawler cogió nombres de todas partes -desde Hudson a Konami pasando por la línea de juguetes de Takara- y la verdad es que quedó una cosa un poco disparatada. Se salvaba porque nos permitía luchar con Bomberman contra Optimus Prime, y eso mola.



JUMP SUPER STARS

DS, 2005

■ Con personajes de la revista japonesa de manga *Weekly Shonen Jump*, lo que le permite, sin duda, competir con Nintendo. Es quizás el mejor clon de *Smash* que hemos visto. Tiene personajes y escenarios de *DragonBall*, *Yu-Gi-Oh!*, *One Piece*, *Bleach*, *Naruto* y *Death Note* (por nombrar sólo algunos de los que están en el repertorio). Es una opción colorida e hiperactiva, pero salió sólo en Japón.



GUILTY GEAR: DUST STRIKERS

DS, 2006

■ Hacía un uso bastante decente de las dos pantallas con escenarios muy verticales, pero la baja resolución no le sentó nada bien al normalmente magnífico *Guilty Gear* y acabó siendo un título simplemente feote al que era difícil pillarle el tranquillo. Quizá la serie no debió haber salido del territorio conocido. El *Isuka* para cuatro de PS2 no era mucho mejor.

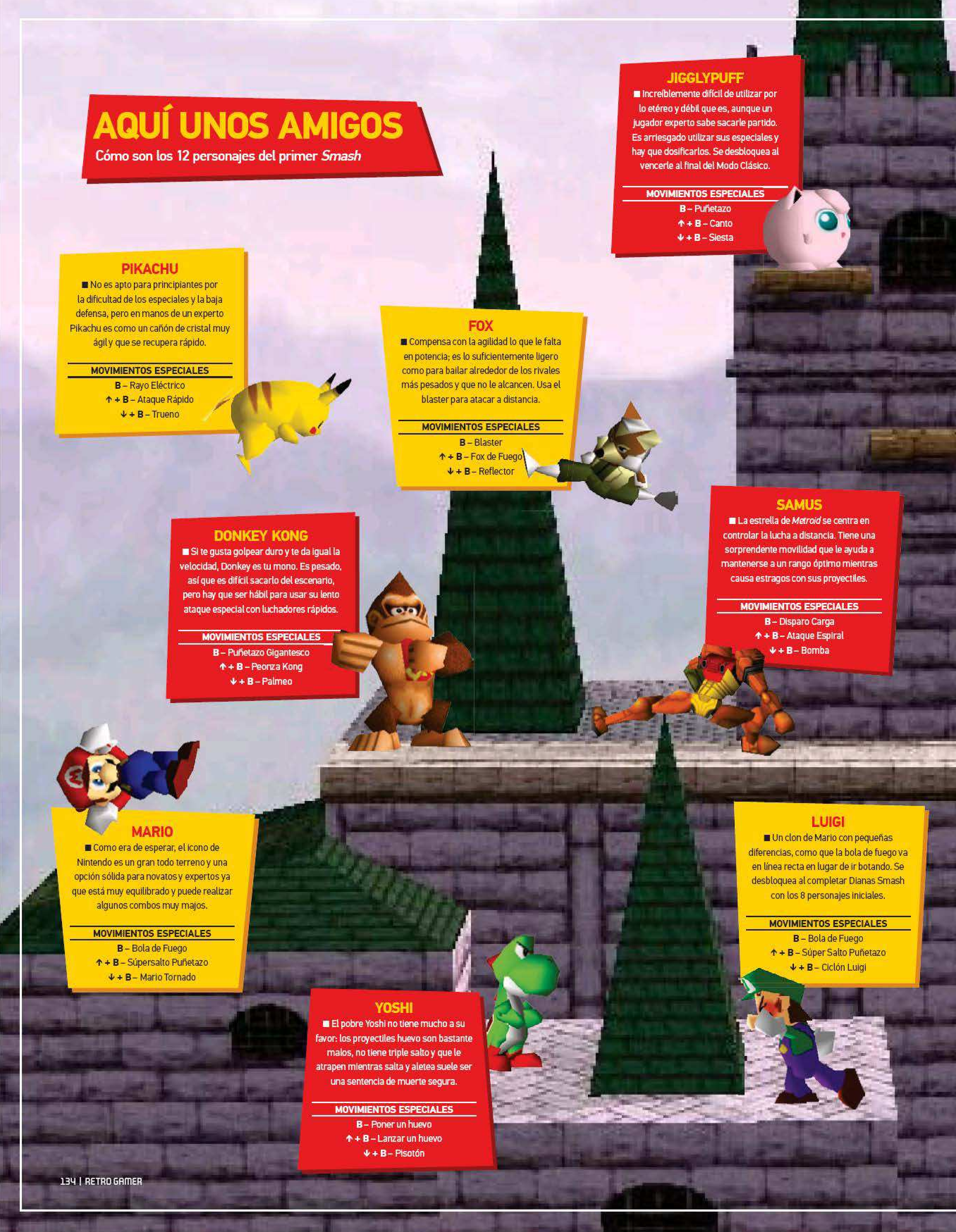


PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

PS3/VITA, 2012

■ Para ser justos, diremos que el rival de *Smash* que preparó Sony no tenía la misma pegada que la serie que lo inspiró; que estuvieran Drake, Kratos, Cole, Sweet Tooth y Dante significa que había muchos personajes humanos y ni Sackboy, PaRappa ni Toro lograron reequilibrar la situación. Era bastante bueno, pero no de la misma manera que *Smash*.





AQUÍ UNOS AMIGOS

Cómo son los 12 personajes del primer *Smash*

JIGGLYPUFF

■ Increíblemente difícil de utilizar por lo etéreo y débil que es, aunque un jugador experto sabe sacarle partido. Es arriesgado utilizar sus especiales y hay que dosificarlos. Se desbloquea al vencerle al final del Modo Clásico.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

B – Puñetazo
↑ + **B** – Canto
↓ + **B** – Siesta

PIKACHU

■ No es apto para principiantes por la dificultad de los especiales y la baja defensa, pero en manos de un experto Pikachu es como un cañón de cristal muy ágil y que se recupera rápido.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

B – Rayo Eléctrico
↑ + **B** – Ataque Rápido
↓ + **B** – Trueno

FOX

■ Compensa con la agilidad lo que le falta en potencia; es lo suficientemente ligero como para bailar alrededor de los rivales más pesados y que no le alcancen. Usa el blaster para atacar a distancia.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

B – Blaster
↑ + **B** – Fox de Fuego
↓ + **B** – Reflector

DONKEY KONG

■ Si te gusta golpear duro y te da igual la velocidad, Donkey es tu mono. Es pesado, así que es difícil sacarlo del escenario, pero hay que ser hábil para usar su lento ataque especial con luchadores rápidos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

B – Puñetazo Gigantesco
↑ + **B** – Peonza Kong
↓ + **B** – Palmeo

SAMUS

■ La estrella de *Metroid* se centra en controlar la lucha a distancia. Tiene una sorprendente movilidad que le ayuda a mantenerse a un rango óptimo mientras causa estragos con sus proyectiles.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

B – Disparo Carga
↑ + **B** – Ataque Espiral
↓ + **B** – Bomba

MARIO

■ Como era de esperar, el icono de Nintendo es un gran todo terreno y una opción sólida para novatos y expertos ya que está muy equilibrado y puede realizar algunos combos muy majos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

B – Bola de Fuego
↑ + **B** – Súpersalto Puñetazo
↓ + **B** – Mario Tornado

LUIGI

■ Un clon de Mario con pequeñas diferencias, como que la bola de fuego va en línea recta en lugar de ir botando. Se desbloquea al completar Dianas Smash con los 8 personajes iniciales.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

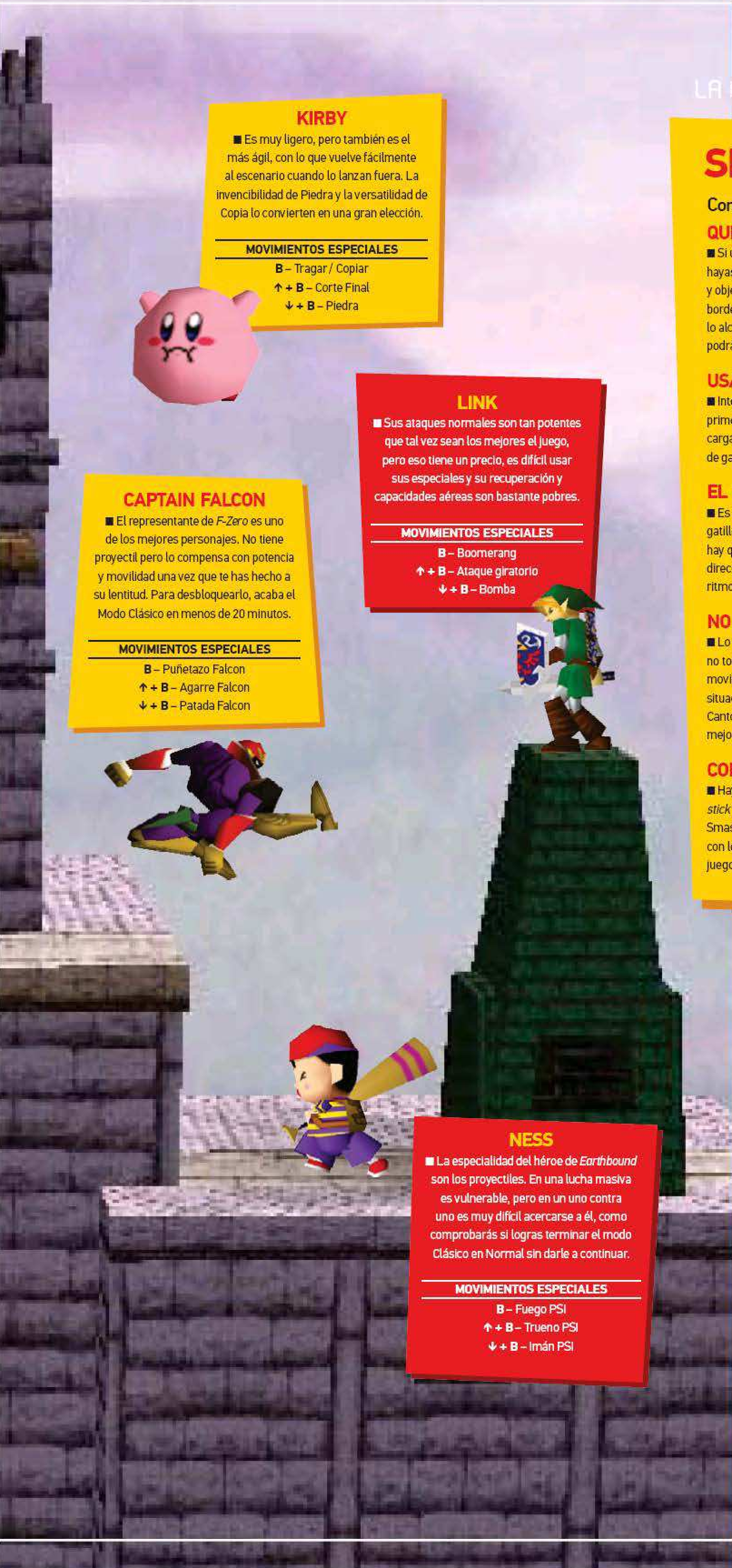
B – Bola de Fuego
↑ + **B** – Súper Salto Puñetazo
↓ + **B** – Ciclón Luigi

YOSHI

■ El pobre Yoshi no tiene mucho a su favor: los proyectiles huevo son bastante malos, no tiene triple salto y que le atrapen mientras salta y aletea suele ser una sentencia de muerte segura.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

B – Poner un huevo
↑ + **B** – Lanzar un huevo
↓ + **B** – Pisotón



KIRBY

■ Es muy ligero, pero también es el más ágil, con lo que vuelve fácilmente al escenario cuando lo lanzan fuera. La invencibilidad de Piedra y la versatilidad de Copia lo convierten en una gran elección.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

B – Tragar / Copiar
↑ + **B** – Corte Final
↓ + **B** – Piedra

LINK

■ Sus ataques normales son tan potentes que tal vez sean los mejores el juego, pero eso tiene un precio, es difícil usar sus especiales y su recuperación y capacidades aéreas son bastante pobres.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

B – Boomerang
↑ + **B** – Ataque giratorio
↓ + **B** – Bomba

CAPTAIN FALCON

■ El representante de *F-Zero* es uno de los mejores personajes. No tiene proyectil pero lo compensa con potencia y movilidad una vez que te has hecho a su lentitud. Para desbloquearlo, acaba el Modo Clásico en menos de 20 minutos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

B – Puñetazo Falcon
↑ + **B** – Agarre Falcon
↓ + **B** – Patada Falcon

NESS

■ La especialidad del héroe de *Earthbound* son los proyectiles. En una lucha masiva es vulnerable, pero en un uno contra uno es muy difícil acercarse a él, como comprobarás si logras terminar el modo Clásico en Normal sin darle a continuar.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

B – Fuego PSI
↑ + **B** – Trueno PSI
↓ + **B** – Imán PSI

SMASH BÁSICO

Consejos para los aspirantes a luchador.

QUE SE VAYA PARA NO VOLVER

■ Si un rival está intentando volver al escenario después de que lo hayas sacado, no dejes que vuelva de rositas. Arrójale proyectiles y objetos para ponérselo lo más difícil posible y déjate caer por el borde del escenario y sujétate al mismo antes de que tu enemigo lo alcance (es el llamado "colgado egoísta"). Le impedirás subir y tú podrás luego volver a tierra firme sin problemas.

USAR Y TIRAR

■ Intenta aprender cuántos usos tiene cada objeto. Si eres el primero en usarlo, dejalo caer cuando sólo le queden una o dos cargas. El siguiente jugador que lo coja no sabrá que está a punto de gastarse del todo y esto te permitirá ganar un poco de tiempo.

EL BOTÓN Z ES TU AMIGO

■ Es imprescindible para jugar bien usar de forma adecuada el gatillo. Si lo mantienes apretado te protege con un escudo, pero hay que usarlo con moderación para no gastarlo. Si pulsas en una dirección mientras te defiendes con Z rodarás. Si lo haces con el ritmo correcto, podrás atacar a personajes que son muy pesados.

NO SON TAN ESPECIALES

■ Lo mismo que no hay que abusar de los ataques Smash, no todos los personajes deberían fiarse demasiado de los movimientos especiales. El éxito de los de Link depende de la situación, los de Yoshi son bastante malos quitando Pisotón y Canto y Siesta son un peligro para Jigglypuff. En su lugar es mejor lanzar al enemigo y usar combos normales.

CON SUAVIDAD

■ Hay un tercer tipo de ataques que pocos jugadores usan: el *stick* influye en los ataques neutrales (dejándolo quieto), en los Smash y también en los *tilt*, en los que lo mueves ligeramente, con los que realizas ataques bastante buenos. Se nota más en los juegos posteriores, pero también están en el original.



▶ por sí mismas de la calidad de las mecánicas básicas de *Smash*, y ver a los jugadores profesionales competir demuestra que hay en el juego mucho más de lo que ve la mayoría de la gente que lo juega de forma esporádica.

Es cierto que el primer juego no tenía una gran cantidad de modos y de opciones, pero es algo que se corrigió en las secuelas. Cada una tiene un montón de contenido adicional y toneladas de personajes jugables, objetos adicionales, modos, trofeos y logros que consiguen en conjunto que cada uno de los juegos que ha salido de la serie tenga una excelente relación calidad-precio. Como gran parte del encanto y el atractivo del juego procede de un fan service muy bien gestionado, cada personaje que se incorpora es como un verso de amor en esta oda a Nintendo. Lo que empezó siendo un juego de lucha bastante básico ahora se presenta con numerosas opciones, lo que empezó siendo una novedad bastante humilde es ahora uno de los juegos más destacados en el género de la lucha. Si alguna vez necesitas recordar qué es lo que hace que Nintendo sea tan buena, juega a *Smash*, la mejor colección de los mayores éxitos de Nintendo y un juego de lucha más profundo de lo que muchos creen. ★

SLAP FIGHT

Puede que el primigenio shooter de Toaplan no sea el juego más original de todos los tiempos, pero eso no implica que no merezca ser jugado…

Si jugabas en los años setenta y ochenta, los salones recreativos eran tu templo. Aunque el mercado de los ordenadores domésticos estaba creciendo, los jugadores acudían religiosamente en manada a los recreativos, porque los juegos que allí se encontraban ofrecían una estética puntera imposible de encontrar en otros sitios. Las innovaciones en jugabilidad también se producían en los hogares y en muchos géneros, pero era en los recreativos donde se concentraban los mayores avances en juegos de velocidad, lucha y shoot'em-up.

No todos los juegos que crearon algo nuevo fueron un éxito. De hecho, algunos títulos se erigieron sobre las mecánicas de juegos ya existentes, incorporando sus ideas únicas. *Slap Fight* pertenece a esta categoría, y aunque se apoya en algunos prominentes shooters, sigue teniendo entidad propia... y una muy interesante.



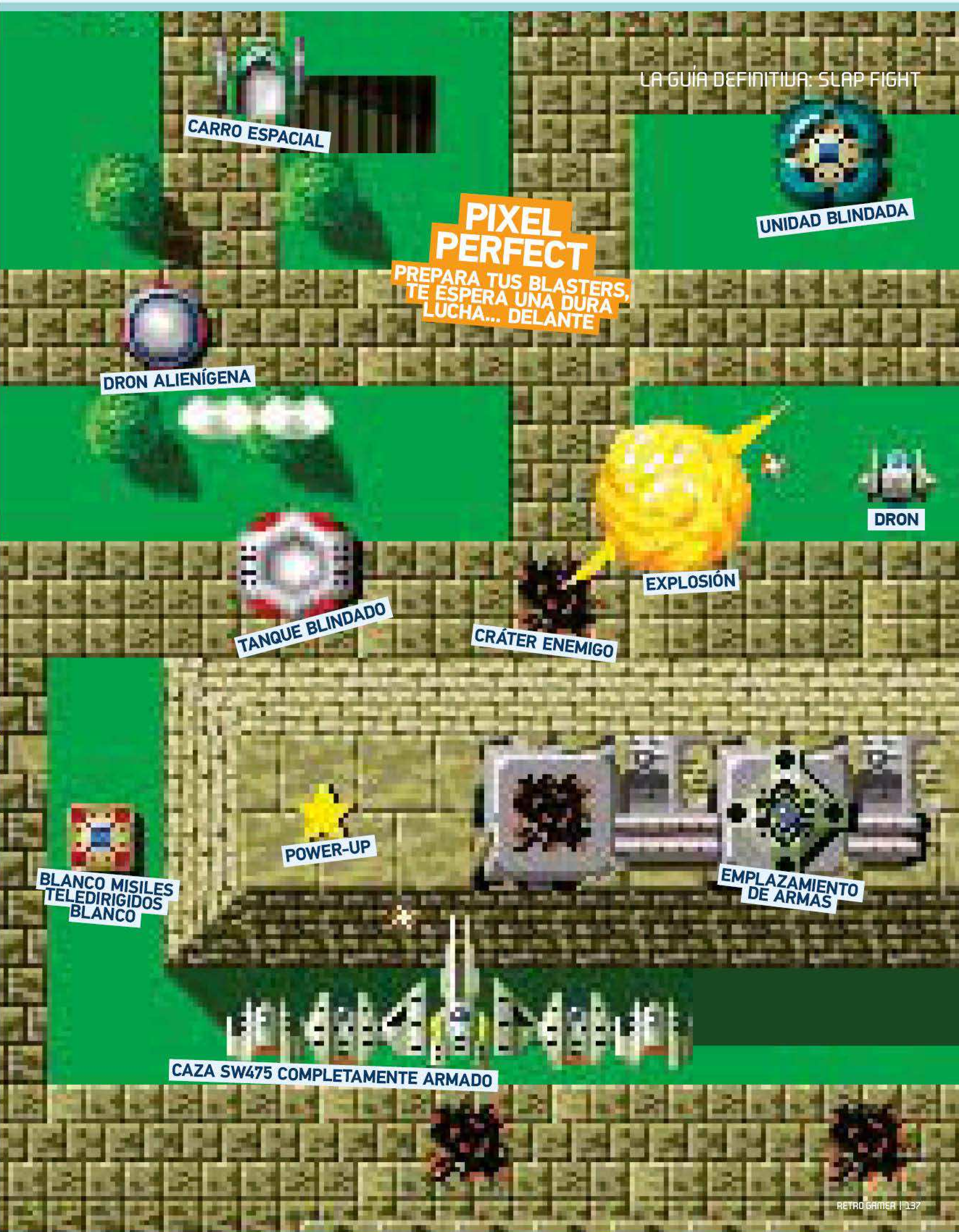
» [Arcade] Un caza SW475 completamente equipado tiene una formidable potencia de fuego, pero es un blanco fácil.

Slap Fight se lanzó en 1986 y es obra de Toaplan, el legendario desarrollador de shoot'em-ups. La compañía no era nueva en el género, pues ya se había aventurado en él con *Performan* y el excelente *Tiger Heli*, aunque *Slap Fight* fue su salto a la madurez. *Slap Fight* estaba claramente influenciado por el *Xevious* de Namco, algo obvio viendo su scroll vertical y los parecidos visuales. Pero el shooter de Namco no fue su única influencia y también tiene una deuda con *Gradius*, de Konami. De hecho, es uno de los pocos juegos que imitan los inteligentes sistemas de *Gradius*, demostrando que, fuera de la saga de Konami, sus mecánicas no fueron tan influyentes como muchos piensan.

En *Slap Fight*, disparar a ciertos enemigos, generaba estrellas que, al ser recogidas, iluminaban distintas opciones en un menú de power-ups con ocho niveles. Elegir "Speed" aumentaría la maniobravilidad de la nave y se podía mejorar hasta en cinco ocasiones (aunque no está de más decir que necesitarías los reflejos de un Jedi para gobernar tu caza SW475 con la máxima mejora). "Side-Shot" permitía acabar con los enemigos de los flancos, algo muy útil en ciertos puntos del juego, mientras que "Shot" era tu arma por defecto y, aunque era rápida, tenía un alcance limitado. Los mejores power-ups de *Slap Fight* eran los "añadidos" que ▶

PIXEL PERFECT

PREPARA TUS BLASTERS, TE ESPERA UNA DURA LUCHA... DELANTE

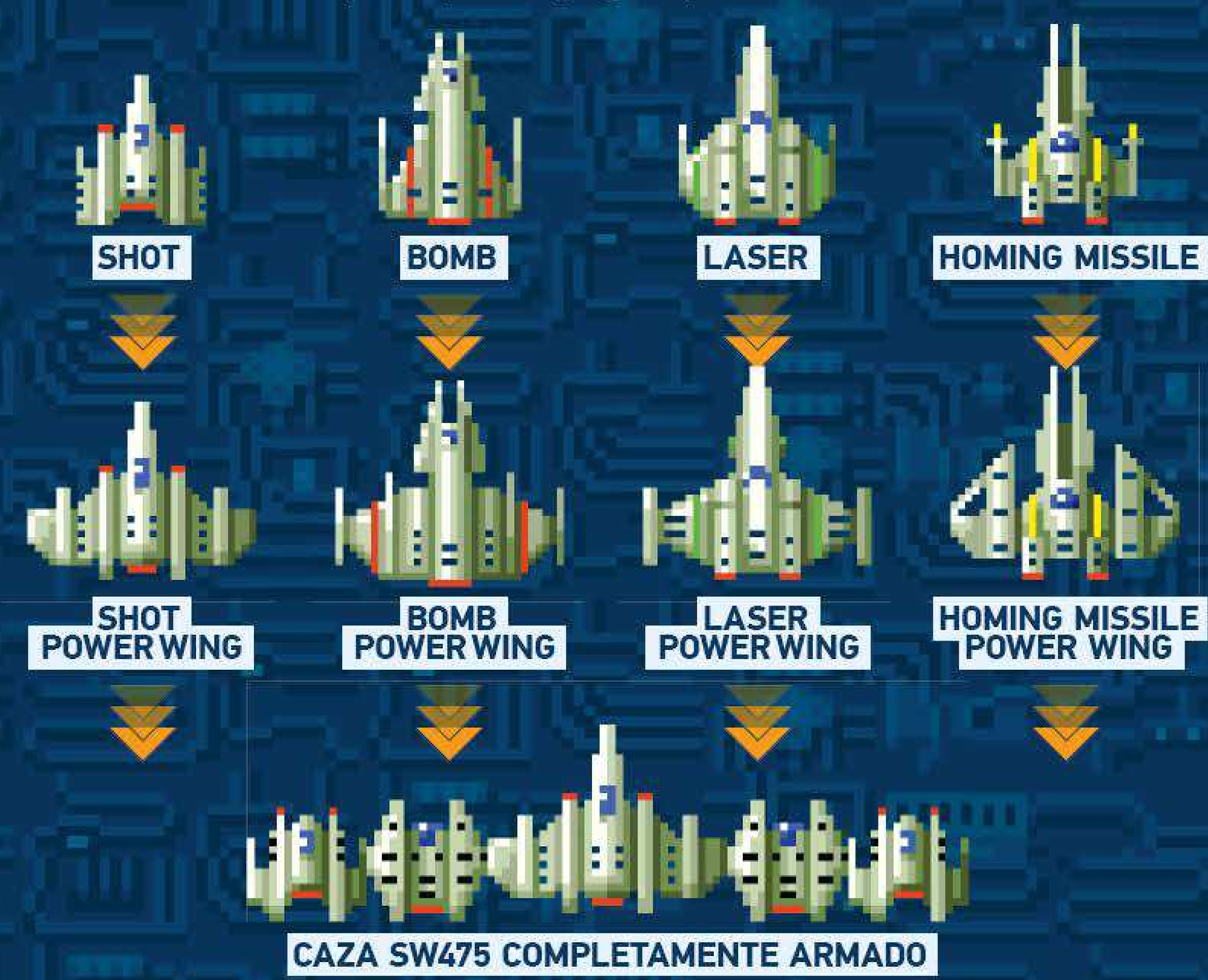


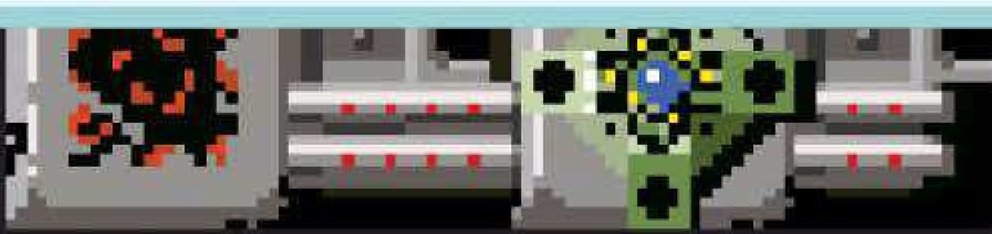


> "Echando la vista atrás, deseé haber utilizado más color... pero no encajaba bien con el suave movimiento lento"
>
> Nick Bruty

CONSTRUYENDO UN CAZA MEJOR

Los power-ups de Slap Fight, explicados visualmente





SOBREVIVIENDO EN SLAP FIGHT

Usa estos trucos para vencer a las fuerzas alien



POWER-UP OCULTO

■ El arcade tiene un genial secreto que disparará tus opciones de supervivencia. Solo intenta llegar lo más lejos que puedas sin disparar. Al morir, obtendrás un buen puñado de armas...



BONUS EXTRA

■ Activa las mejoras "Bomb" o "Homing Missile" y verás blancos que puedes destruir (entorno incluido) para ganar puntos extra. Estas armas funcionan mejor en unas áreas que en otras.



DEBES DEJARLAS CRECER

■ Además de ser poderoso, "Laser" tiene otro útil efecto. Utilízalo con las plantas que verás a lo largo de todo el juego y éstas crecerán, dándote un montón de adorables puntos en el proceso.



ROLLING START

■ Si "palmaste" antes de poder elegir un nuevo power-up, comenzarás con el icono "Speed" iluminado. Actívalo, ya que el impulso extra mejorará tus posibilidades coger más estrellas.



EL PODER DE LA ESTRELLA

■ Y siguiendo con las estrellas, piensa el orden de los power-ups que quieres activar. Normalmente, elegimos "Speed", "Wing" y "Homing Missile", aunque lograrlo implica una intensa lucha...



OJO CON LA RETAGUARDIA

■ En *Slap Fight* siempre tienes que estar pendiente de los enemigos que vienen por la espalda. Son muy certeros y tienden a disparar cuando están cerca, así que no bajes la guardia.



NO SEAS AVARICIOSO

■ El arma por defecto solo llega hasta la mitad de la pantalla, lo que implica que a menudo tendrás que ir hacia arriba para abatir enemigos, y eso te pondrá más cerca de sus balas...

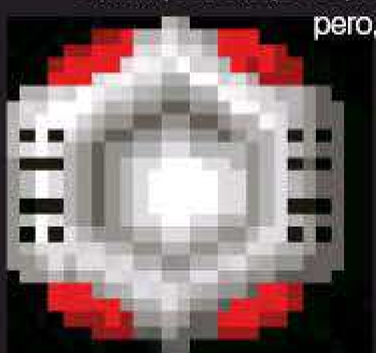


DETECTA LOS PATRONES

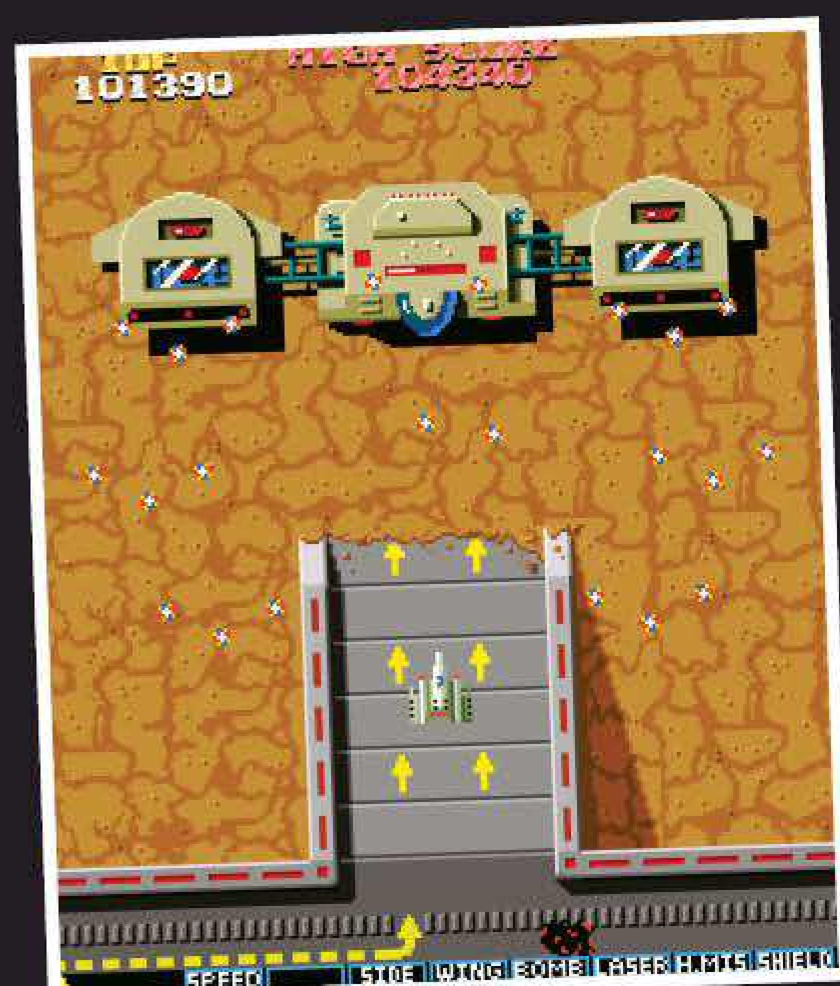
■ Detectar los patrones de los jefes es complicados, pero están ahí. Respira hondo, asegúrate de estar equipado adecuadamente, y machaca el botón de disparo para vencerlos.

▶ se acoplaban a la nave, cambiando físicamente su aspecto y tamaño. Por regla general, "Wing" mejoraría el poder o velocidad de un arma equipada, pero haciendo de tu nave un blanco más grande. Se podía mejorar tres veces, y un impacto directo en las alas acaba con ellas (si era en el cuerpo central, moriremos). "Bomb" era un arma lenta y de corto alcance, pero liberaba un devastador ataque, mientras que "Laser" era muy apetecible por su alta tasa de disparo y enorme alcance. Para activar "Homing Missiles" necesitabas siete estrellas, pero ofrecía un excepcional poder de disparo, al ser capaz de liberar a la vez hasta 16 misiles guiados. Por su parte, "Shield" nos hacía invulnerables 25 segundos o tres impactos, lo que antes pasase...

Aunque las armas mejorables habían aparecido en *Gradius*, el acercamiento de *Slap Fight* fue muy diferente. A diferencia del Vic Viper, que permanecía inalterable independientemente de las armas que incorporara, el caza SW475 cambiaba de tamaño y forma a medida que se le añadían power-ups. Esto creó una interesante mecánica "riesgo vs recompensa": añadir power-ups te permitía liberar más destrucción pero, a la vez, te convertía en un blanco más fácil. Power-ups como "Wing" facilitaban acabar con los enemigos, pero solo los más hábiles podrían mantener la nave mejorada más tiempo en juego. Es un gran sistema, aunque a veces mostraba lo poco amigable que podía llegar a ser *Slap Fight*.



Los juegos arcade eran conocidos por ser diseñados para separar a los jugadores de su dinero (ganado con el sudor de su frente), y *Slap Fight* no era una excepción. Podía ser duro en ocasiones, ya que los enemigos nunca desperdiciaban la oportunidad de dispararte y a menudo muy de cerca, haciendo casi imposible evitar algunos ataques. Oh, y a menudo eran rastreros, atacando desde la parte inferior de la pantalla. Y por si eso fuera poco, tampoco era posible continuar la partida, por lo que muchos jugadores solo verían todo lo que ofrecía *Slap Fight* si hacían trampa guardando la partida en un emulador. La considerable ferocidad de *Slap Fight* requería estar siempre alerta, como si exigiera jugar con tu máxima concentración para evitar ser dado por un proyectil. Para ser honestos nos gusta este acercamiento. Aunque *Slap Fight* era difícil, como muchos shooters similares, nunca fue injusto en su forma de dispensar el castigo. Las oleadas de ataque enemigas eran razonablemente lentas e inteligentemente integradas en los paisajes. La gran mayoría de enemigos de *Slap Fight* no estaban en naves, sino que atacaban desde tierra. Un detalle ▶

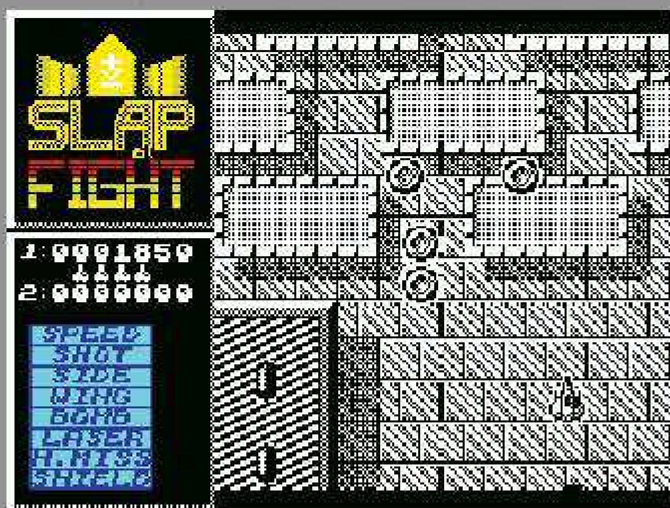


» [Arcade] *Slap Fight* no cuenta con un elevado número de jefes finales, pero todos y cada uno pondrán a prueba tu temple.



UNA DE CONVERSIONES

¿Por cuáles merece, o no, soltar las "perras"?



ZX SPECTRUM

1987

■ Hay mucho que amar en la conversión de Probe para Spectrum. Los gráficos de Nick Bruty están muy bien definidos y detallados, y atrapan el estilo de la "coin-op". El sistema de armamento funciona bien (al menos si no configuras la barra espaciadora para disparar) y se mueve a un ritmo fantástico. Por desgracia, su aspecto monocromo hace muy difícil detectar y evitar las balas. Pero cabe destacar que la recreativa a veces también sufría de este defecto, aunque aquí es mucho más evidente.



AMSTRAD CPC

1987

■ Como el port de ZX Spectrum, es otro trabajo de Probe. Al igual que en otras versiones, el menú de selección de armas está en uno de los laterales de la pantalla, en un intento de capturar la relación de aspecto original. La forma de elegir las armas es idéntica a la de Spectrum, pero se beneficia de unos gráficos muchos más bellos. Por desgracia, el scroll tiembla un poco, mientras que los efectos de sonido resultan bastante horrendos. Al menos se juega bien, que al final es lo más importante.



ATARI ST

1988

■ *Slap Fight* nunca salió en Amiga, lo que implica que ST fue el único ordenador doméstico de 16-bits que recibió un port. También es muy bueno, aunque tiene algunos problemas. El más grande es la relación de aspecto, que no es correcta, lo que significa que tienes menos tiempo de reacción ante los enemigos del que tenías en la recreativa. No es un problema insalvable, pero hace que el juego sea más difícil de lo que debería, y un tanto injusto además. Es un shooter decente, pero esperábamos más de un port para ST.



COMMODORE 64

1987

■ Muy bien considerada tras el lanzamiento, *Slap Fight* para C64 todavía aguanta bien el tipo hoy por hoy. La astuta programación de John Meegan deja una frenética jugabilidad con el mismo sistema de armamento visto en otros ports para 8-bits. La mayor diferencia es que no emula la relación de aspecto de la recreativa, lo que implica que los enemigos aparecen de la nada, de forma similar a lo visto en Atari ST. Es una de las pocas versiones domésticas en las que los enemigos siguen un camino, lo que es bueno.

MEGA DRIVE

1993

■ *Slap Fight* para Mega Drive es, fácilmente, la mejor versión doméstica del juego de Toaplan. Es increíblemente preciso, manteniendo la relación de aspecto de la recreativa, y casi idéntico emulando los patrones de ataque y algunas mecánicas de puntuación ocultas. No tiene los problemas de la selección de armas de sus hermanos de 8-bits, y añade la habilidad de elegir entre disparo normal o rápido. Es un soberbio port para una consola reconocida por sus conversiones arcade. Pero eso no es todo. Oculto en el menú de opciones, bajo 'Game Mode' hay una versión nueva del juego llamada Slap Fight MD. Este nuevo modo amplía grandiosamente el juego original, con gráficos mejorados, una rompedora banda sonora a cargo del legendario compositor Yuzo Kushiro, y una nueva arma llamada "Typhoon Bomber", que permite sacrificar los añadidos a tu nave base a cambio de una demoledora explosión, lo que implica que tu nave vuelve a su tamaño original y deberás volver a coleccionar los power-ups.



» [Mega Drive] "Typhoon Bomber" es un nuevo ataque. Pulsa el botón C, y sacrificarás tus mejoras a cambio de una gran explosión.

▶ que le dio a *Slap Fight* una sensación más orgánica, de la que otros shooters carecían, al hacerse más evidente que una nave no podría podría abrirse paso por áreas tan fuertemente defendidas desde tierra.

Slap Fight también tenía una historia que complementaba los disparos sin descanso, y aunque era "ligerita", explicaba de dónde viene su nombre alternativo, *Alcon*. En el año 2059, la humanidad ya domina el viaje espacial y ha colonizado el planeta Theon, tras huir del planeta Orac ante los ataques de los aliens. Theon esta siendo ahora atacada, y los humanos reponden usando a los pilotos de la "Allied League Of Cosmic Nations" (o liga aliada de naciones cósmicas). Vale, no es un gran relato, pero imagibábamos que algo se había perdido por el camino a la hora de adaptar el juego para Occidente.

El éxito de *Slap Fight* hizo inevitable su adaptación doméstica y acabó en varios sistemas. Ocean aseguró el juego para su sello Imagine y tuvo a numerosos desarrolladores trabajando en diversos ports. De las versiones de Amstrad y ZX Spectrum se encargó Probe; de C64 se encargó el interno John Meegan, mientras que Abersoft Ltd. codificó la versión de Atari ST. France Image Logical también creó ports de *Slap Fight* para Thompson MO5 y TO7. Más interesante es que solo se creó una versión para consola, que fue un éxito. Una colaboración entre Toaplan y MNM Software para Mega Drive, que no fue solo el mejor port, sino que además contó con un nuevo modo. Por desgracia, se lanzaron pocas unidades y hoy día es un título cotizado (350 €).

Slap Fight puede ser todo un reto, pero un reto con grandes ideas, un consistente diseño de niveles y unos satisfactorios duelos contra jefes. Es el testamento del diseño de juegos de Toaplan, que sigue divirtiendo con su desafiante estilo 30 años después. ✱



"Por entonces amaba los shooters, pero no era muy bueno jugándolos"
Nick Bruty



AL HABLA CON NICK BRUTY

El artista gráfico de Spectrum se vuelve a meter en la cabina de Slap Fight

¿Cómo terminaste trabajando en el juego?
Probe Software consiguió el contrato y yo era uno de los pocos artistas que tenían en aquellos momentos. Trabajé en la mayoría de juegos de Spectrum de Probe.

¿Habías jugado mucho a Slap Fight?
Sí, lo había jugado en los recreativos y estaba entusiasmado por trabajar en él. Logramos que nos enviaran el arcade original a la oficina. Cuando digo "arcade" ¡quiero decir la placa en un maletín! Imagina cuánto tiempo le echamos.

¿Fue muy dificir replicar el distintivo apartado visual del arcade original?
Fue un trabajo muy sencillo una vez se decidió que íbamos a seguir un estilo monocromático. Echando la vista atrás, deseé haber utilizado más color... pero no encajaba con el suave movimiento lento. Si hubiera sido un juego rápido, hubiera presionado para utilizar más color.

¿Eras fan del sistema de armas de Slap Fight?
Sí, por entonces amaba los shooters con scroll, pero no era particularmente bueno jugándolos. El sistema de armas me ayudó a que pareciera mejor jugador. Acababa de convertir *Xevious*, así que fue una buena mejora seguir con *Slap Fight*.

¿Tuviste algún tipo de ayuda de Taito?
Nunca tuve contacto con el editor, que era lo típico en la época que trabajé con Probe, aunque el juego fue muy sencillo de portar. Simplemente, no había muchas opciones a la hora de hacerlo. Además, Dominic Woods ya tenía un motor para shooters con scroll, de modo que todo estaba bastante claro desde el principio.

¿Qué dificultades encontraste con los ports de Spectrum?
Muchas veces no tenías las herramientas para acceder a los datos y artes de la recreativa. Tenías que jugar una y otra vez al juego para poder mapearlo. La mayoría de los arcades tenían un scroll suave, lo que siempre era un dolor de cabeza. Adaptar un scroll suave era mucho más fácil en vertical que en horizontal. Por suerte este era vertical, pero después Dominic y yo hicimos frente a uno horizontal en *Metro-Cross*.

¿Cómo crees que resiste el port de Spectrum comparado a la recreativa original?
Dominic hizo un gran trabajo manteniendo el framerate para que el scroll fuera brillante, así que sacrificar el color mereció la pena. Nunca consigues todo el tiempo que te gustaría para hacer el port perfecto, pero tener la tecnología a punto ahorró mucho tiempo, dando como resultado un juego muy pulido.

STAR WARS EPISODE I RACER

Mientras decidían cómo continuar con Shadows of the Empire, a Jon Knoles y Eric Johnston se les mostró un arte conceptual secreto de Lucasfilm. Jon and Eric nos cuentan cómo los prototipos de las vainas de carreras inspiraron su juego.

Hasta cierto punto, el diseño de videojuegos es un flujo constante. Pero el cambio dramático de los píxeles a los polígonos, a finales de los noventa, necesitó que se reinventara la forma en que se diseñaban los juegos. Muchos equipos que crearon juegos 3D por entonces confiaron demasiado en diseños creados para juegos con sprites. Y como admite el ex-diseñador de Lucasarts Jon Knoles, *Shadows of the Empire* para N64 fue un buen ejemplo de ello. "Aprendimos por las malas que habíamos intentado hacer demasiado en *Shadows*, que tenía varios modos de juego. Salimos de ese proyecto con la idea de que la próxima vez solo debíamos hacer una cosa, y hacerla bien. En verano de 1997, mientras completábamos la versión PC de *Shadows*, estábamos rumiando ideas para una secuela. Por entonces, unos cuantos fuimos invitados a ver el arte conceptual de la precuela de *Star Wars*, en el rancho Skywalker. La primera vez que vimos los bocetos de las vainas supimos que ahí había un juego. La escena se nos explicó como la carrera de cuadrigas de *Ben-Hur*, con motores de avión en lugar de caballos." Pensamos que podíamos hacer un buen juego a partir de ese concepto con el motor de juego de *Shadows*."



» [N64] Intentando ser los primeros en el circuito de Tatooine.

Después de que se tomara la decisión de que el proyecto se lanzaría en la misma fecha que la precuela de *Star Wars*, Jon y sus compañeros recibieron la elección de especialistas de Lucasarts que les ayudarían a cumplir con las fechas. "Tres líderes clave del equipo de *Shadows* siguieron juntos. Yo mismo, Eric Johnston y Mark Blattel, así como nuestro productor, Brett Tosti. Éramos un equipo pequeño para los estándares actuales, con un máximo de 25 a 30 personas. Necesitábamos gente con habilidades específicas en 3D en tiempo real, y como éramos un proyecto de alta prioridad con fechas complicadas - tenía que salir con la película- conseguimos a todos los que necesitábamos."

Una buena cantidad de materiales de la precuela de *Star Wars* en desarrollo acabaron teniendo un gran valor para Jon y el resto de artistas en el equipo, ya que al evolucionar las vainas y pilotos de la película, en Lucasarts tuvieron que crear vehículos y rivales









» [N64] Los corredores atraviesan un corredor con gravedad cero.

> **"Teníamos muchos artes conceptuales de la carrera de Tatooine de la película, pero queríamos llevar al jugador por toda la galaxia"**
> Jon Knoles

adicionales para el juego. "Trabajamos a partir de fotografías de las vainas tomadas en el set de rodaje, modelos a escala más detallados usados como referencia para las CGI que ILM crearía despues, fotos de los sets de la película y bocetos de personajes de los artistas de Lucasfilm. Originalmente las vainas tenían todas el mismo aspecto: una vaina con forma de huevo tirada por dos motores de avión gigantes. Todos estaban conducidos por pilotos humanos, siendo el más joven un Anakin adolescente. Vimos estos conceptos evolucionar hasta vehículos visualmente diferentes, cada uno con su propia silueta y esquema de colores, y conductores alienígenas igual de variados. Creo que había 24 pilotos y vainas en la película, y tres de nosotros los creamos todos, con varios niveles de detalle, para N64. También añadimos unos cuantos de nuestra cosecha, uno diseñado por Jim Rice, otro de Clint Young, y sus conductores Jin Reeso y Cy Yunga. Solo eran accesibles con códigos especiales."

Además de nuevos personajes, Jon quería que su juego de carreras tuviera nuevos mundos, que se crearon con la ayuda de los artes conceptuales del artista Peter Chan. "Teníamos muchos artes conceptuales que nos servirían de referencia para la carrera de Tatooine, pero queríamos llevar a los jugadores de viaje por la galaxia. Tuvimos bastante libertad, e inventamos planetas solo para el juego. Muchos planetas de *Star Wars* son temáticos: planeta de lava, de hielo, de roca, luna con bosques... Seguimos con esa tónica, aunque Barconda tenía mucha más variedad: un poco del Tibet, un poco de Dagobah, unas pocas ruinas maya... Todo en un planeta."

Más allá del diseño de las vainas, sus conductores y los planetas en que correrían, Jon también uso el ensayo-error para ofrecer los circuitos que definirían su juego de carreras para Lucarts. "Tres diseñábamos en papel - después prototipábamos y construíamos - arte para los 20 trazados en el juego. Yo construí los trazados de Tatooine y Barconda, mientras que Duncan Brown y Jacob Stephens diseñaron y construyeron el resto, con apoyo adicional en el arte. Había un boceto cenital del trazado 'Boonta Eve Classic' que nos dio Lucasfilm, que usé como inspiración y referencia cuando creaba el circuito in-game - nuestro primer trazado de pruebas. Intenté crearlo a escala y descubrí que se tardarían 15 minutos en completar una sola vuelta - ¡incluso a velocidades de 600 Km/h! Era demasiado grande para nuestro motor, y más aún para ser divertido. Por eso ▶



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** LUCASARTS
» **DESARROLLADOR:** LUCASARTS
» **LANZAMIENTO:** 1999
» **PLATAFORMAS:** VARIOS
» **GÉNERO:** CARRERAS



LO MEJOR DE LUCAS

EL DÍA DEL TENTÁCULO
PLATAF: PC, VARIOS
AÑO: 1993

SW: DARK FORCES
(EN LA IMAGEN)
PLATAF: PC, VARIOS
AÑO: 1995

GRIM FANDANGO
PLATAF: PC, VARIOS
AÑO: 1998



LAS CONVERSIONES

Cómo se comporta el juego de Lucas en los distintos sistemas



N64

■ Lucasarts echó el resto al desarrollar *Episode I Racer* para la consola de 64 bits de Nintendo, y probablemente sea justo decir que esta versión del juego es la definitiva. A las características del juego se añaden algunos desbloqueables, como vainas extra y la opción de controlar el juego con dos mandos, uno para cada motor.

PC

■ Además de mejorar los gráficos de N64, la entrega para PC también tenía efectos visuales añadidos y cut scenes. En cuanto a la jugabilidad, la versión PC tenía una curva de dificultad más suave que las de consola, con competidores más lentos y menos agresivos en las primeras carreras. Además permitía multijugador en red.





GAME BOY COLOR

■ La adaptación para Game Boy Color se acerca tanto a la versión de N64 tanto como le es posible a esta consola portátil de 8-bits. Tuvo que cambiar los modelos poligonales en 3D por sprites desde perspectiva cenital, limitando las carreras a dos contendientes y elimina las mejoras de las vainas en pos de quedarte las del rival.

DREAMCAST

■ Posiblemente se trate de la versión doméstica más atractiva. El port a Dreamcast recrea el original de N64, pero con mucho más detalle en los circuitos y con vainas más fluidas y realistas. La versión Dreamcast también destacada en el audio, al presentar una banda sonora inspirada en el *Episodio I* de *Star Wars*.





ARCADE

■ Desarrollado por Sega/Lucasarts, *Star Wars Racer Arcade* es más un remake que una conversión. Tres de sus cuatro trazados toman parte del juego original, pero el cuarto, un circuito en un planeta oceánico, es único de la versión recreativa. Otro cambio propio de esta versión es que aquí nos enfrentamos a una cuenta atrás.



» Jon es director de diseño en Turn 10 Studios de Microsoft, donde se crean los juegos de la serie *Forza*.



» Eric es un especialista en optimización de código y está haciendo un trabajo post-doctoral en ingeniería cuántica.

▶ lo reduje considerablemente, y lo ensanché. Un gran momento 'ajá' tuvo lugar cuando intentaba recrear el gran salto del cañón. Los testers se lo estaban pasando genial tratando de ver lo lejos que podían volar, y nos pidieron si podíamos hacer los saltos más grandes. Antes de darnos cuenta, nos vimos haciendo agujeros en todos los circuitos y haciendo saltos locos."

Jon gestionó el diseño y aspecto del juego, y su compañero Eric Johnston se centró en dar vida a todos los componentes y evolucionar el motor de *Shadows*, una meta que Eric describe así: "Había un solo objetivo: ir rápido. Todo lo demás era secundario, como puede imaginarse solo mirando a los vehículos - el prototipo inicial era un cilindro sin límite de velocidad. No estaba claro como se traduciría en cuanto a la jugabilidad, pero 'ir rápido' se usó en muchas conversaciones."

Y como los vehículos híper-rápidos del juego estaban tirados por dos grandes motores unidos a la 'cabina', Eric hizo que pasear al perro se convirtiera en una simulación de vainas, para poder lidiar con las físicas. "Vivía en Half Moon Bay por entonces - en la costa, al sur de San Francisco - y tenía dos labradores, llamados Abacus y Tangent. Teníamos dos arneses y correas hechas de cuerda de escalar, y un monopatín. La máxima velocidad se conseguía cuando íbamos a la playa. Los coches en Half Moon Bay no son rápidos, pero nosotros siempre íbamos rápido. Oficialmente, no recomiendo hacer esto.

Mientras Eric reconciliaba las físicas con la seguridad en carretera, Jon Knoles buscaba ampliar la jugabilidad, añadiendo elementos de aventura. "Encontramos inspiración en *Beetle Adventure Racing*, *Top Gear Overdrive* y *Sega Rally*. Eran casi juegos de acción con coches, que es más o menos lo que sentíamos que debería ser el conducir vainas - el entorno y sus retos extremos eran críticos para la experiencia."

Llegaron mejoras, incluyendo una tienda completamente en 3D al estilo RPG en la que podíamos invertir las ganancias de las carreras comprando mejoras para nuestra vaina. "La tienda de Watto era un elemento perfecto que podíamos incluir para añadir algo de profundidad con mecánicas de RPG. Lo divertido es que no teníamos intención de usar un interfaz completamente 3D hasta que teníamos el desarrollo bastante avanzado. Me alegro de que lo hiciéramos. Era mucho más inmersivo y divertido entre carreras."

» [N64] *Episode I: Racer* usó el Expansion Pak para subir la resolución y para mejorar la tasa de imágenes por segundo.









» [N64] Anakin Skywalker sobre el hielo de Ando Prime.



STAR WARS EPISODE I: RACER 101

■ Partiendo de la carrera de Tatooine en el *Episodio I*, *Racer* nos lleva a ocho planetas donde encontraremos un total de 25 circuitos, que van de fácil a experto. *Racer* añade estrategia al permitirnos gastar nuestras ganancias en mejoras y al permitir a los jugadores aumentar su velocidad a voluntad dentro de los límites de sus motores altamente volátiles.

En cuanto a potenciadores en carrera, Jon se fijó en la precuela para inspirarse, lo que acabó resultando en un flujo constante de aumentos de velocidad, a riesgo de hacer explotar los motores. “Aunque suene raro, no nos gustaba la idea de plagar el circuito de potenciadores flotantes. Queríamos ser tan fieles a la película como pudiéramos, incluso a pesar de las limitaciones gráficas de N64. Estuvimos de acuerdo en que había que tener una mecánica de recarga para usar el turbo - o usarlo todo el tiempo, porque por las habilidades mecánicas de Anakin, queríamos jugar con la idea de ir más allá de los límites de tu vehículo, para luego poder arreglarlo sobre la marcha.”

Además de influir en los potenciadores para las vainas, *SW: Episodio I* también prestó su título al juego, aunque Jon y su equipo no consiguieron tener el nombre que querían. “El juego iba a llamarse *Star Wars: Episode I Podracer*. Por desgracia, ya había otro juego de carreras de ciencia ficción por entonces llamado *Planet of Dearth* .o *POD* en Norteamérica, publicado por Ubisoft. Registraron la palabra ‘pod’ en todas las formas de entretenimiento interactivo. No se nos permitía usarla en ningún título. Finalmente nos quedamos con *Star Wars: Episode I Racer* porque era corto y acertado.”

Con el nombre decidido, *SW: Ep I Racer* se lanzó con el aplauso de la crítica, lo que Jon atribuye a su alto ritmo. “A la crítica, en general, le gustó el juego, incluso aunque pensaran que era algo simple o limitado para sus expectativas de un juego de *SW*. Creo que centrarnos en la velocidad nos llevó a conseguir un juego más pulido - y eso no pasó desapercibido.”

Episode I Racer fue un notable éxito comercial convirtiéndose en el juego de carreras Sci-Fi más vendido. Eric Johnston recuerda no tener más que respeto por los rivales dentro del género. “Nos encantaba *F-Zero* y *WipEout*. Los equipos de desarrollo eran pequeños, y jugar al juego de otros era casi como conversar con sus desarrolladores. Tienes que ver como resolvieron los problemas que tú diste por perdidos.”

“Había un solo objetivo: ir rápido. Todo lo demás era secundario, dado el aspecto de los vehículos”
Eric Johnston

Cuando se le pregunta por su opinión actual sobre su juego, Eric expresa nostalgia, por el entorno donde fue creado, y orgullo por haber participado en su creación. “Se creó en un momento especial. El código fuente y los equipos de desarrollo eran pequeños pero empezaban a crecer. Fue recibido por una audiencia ansiosa por disfrutar de aquellos vehículos imposibles. Estoy orgulloso de haber formado parte de ello.”

Las últimas palabras de Jon Knoles sobre el juego explican la paradoja de las concesiones a la velocidad, además de asegurar de que el buen recuerdo se debe a su alta velocidad. “A velocidades de más de 400 millas por hora, es difícil emular la acción rueda contra rueda de los juegos de carreras. Por tanto, nos centramos en ofrecer una fantasía de velocidad a través de entornos alienígenas. creo que esa sensación de velocidad y de reto con el trazado, el uso estratégico de las mecánicas de impulso... Todo ello, unido a un juego divertido. De todos los juegos basados en películas en que he trabajado, este fue uno de los puntos culminantes.” ✱

Muchas gracias a Jon Knoles y Erico Johnston por volver al circuito de esta parte del Episodio I.

CONTROL ABSOLUTO

Controlando una vaina con dos mandos en Nintendo 64

Los que prestaron atención a la escena de la carrera de vainas en el *Episodio I* se darían cuenta de que Anakin y sus rivales usaban un sistema de dos palancas para controlar sus vehículos, en el que la palanca izquierda afectaba al motor izquierdo y la derecha, al otro motor. Cuando se intentaron adaptar las carreras de vainas a los sistemas domésticos, se simplificó a girar izquierda y derecha, acelerando con un solo botón. Sin embargo, si introduces un código especial en la versión de N64 y enchufas un segundo mando, los sticks analógicos de los mandos controlarán cada motor, como en la película. Está claro que controlar el juego con un mando en cada mano es complicado cuanto menos, y además este control con dos sticks no resulta intuitivo. Dicho lo cual, hay que reconocer el mérito de Lucasarts al introducir este método de control.

PANTALLA FINAL



RAPID RELOAD: FINAL DE AXEL

» Aunque acabó eclipsado bajo la fiebre por las 3D, *Rapid Reload* fue uno de los lanzamientos más simpáticos del catálogo inicial de PlayStation. Un *Gunstar Heroes* "wannabe" en el que podías elegir entre dos personajes: Axel Sonics y Ruka Hetfield. Tras seis intensas fases, el jugador era testigo del final del personaje elegido. ¿Qué sucedía si habíamos optado por Axel?



01

» El pobre Axel Sonics (los japos siempre han sido unos fieras inventándose nombres) acaba derrengado tras enfrentarse al jefazo final. Aquí le tenemos, rodilla en tierra, con las manos entumecidas de tanto disparar.



02

» Por suerte Ruka Hetfield aparece, para regocijo del agotado Axel. La verdad es que podría haber aparecido un ratito antes para echarle una mano contra el jefazo, pero lo tenemos bien merecido por no haberla elegido al principio del juego.



03

» Ruka es una mujer práctica. En lugar de preocuparse por la salud de su compañero no puede evitar fijarse en el tesoro que tiene delante de sus ojos. El otro ya saldrá adelante con un baño de linimento y mucha agua con azúcar.



04

» Sin cortarse un pelo Ruka agarra la piedra Valkiry y escapa trotando, en pos del primer local de "Compro Oro" que encuentre por el camino. Ni repartir beneficios ni gaitas. El premio es para el más listo y el que pueda correr más rápido. Esta claro que Axel no entra en ninguna de esas categorías.



05

» El desconcertado Axel, alias "pagafantas", echa a correr detrás de ella con un lastimero "cariño, regresa" en los labios. Ella no regresó, claro. Y él acabaría trabajando, décadas más tarde, como Community Manager de una gran superficie. El día que le preguntaron en Twitter por la Ruka, se echó a llorar. Lógico.

retro GAMER

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos: Javier Abad
Coordinadora área de videojuegos: Sonia Herranz
Coordinador: Bruno Sol
Colaboradores: John Tones, Bruno Louviers, Marcos García, Sara Borondo, Juan García, Marçal Mora, Jesús Relinque, Jaume Esteve
José Manuel Fernández

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte: Abel Vaquero
Maquetación: Susana Lurguie

EDITA
axel springer

Director General: Manuel del Campo
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: Úrsula Soto
Directora de Operaciones: Virginia Cabezón
Director Desarrollo Digital: Miguel Castillo

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial: Javier Matallana
Operaciones Comerciales: Jessica Jaime e Ignacio Jordán
Equipo comercial: Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.
Acciones Especiales: Juan Carlos García
Contacto Dpto. Comercial: publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING:
Directora: Marina Roch
Social Media Manager: Nerea Nieto
Contacto marketing: marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI

ARI· ASOCIACIÓN REVISTAS


R-FIGHTER
by FACTORYARCADE®
STREET FIGHTER II'
CAPCOM
www.factoryarcade.com
You Tube